



N-GAGE

Ítarleg notendahandbók

NOKIA

CE 168

LEYFISYFIRLÝSING

Við, NOKIA CORPORATION lýsum því yfir og ábyrgjumst að framleiðsluvaran

NEM-4 er í samræmi við eftirfarandi samþykkt:

1999/5/EC. Eintak af yfirlýsingu um samkvæmni er að finna á slóðinni

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003-2004 Nokia. Öll réttindi áskilin.

Bannað er að afrita, flytja, dreifa eða geyma efni þessa skjals, allt eða að hluta, með hvaða hætti sem vera skal, ef ekki hefur verið aflað til þess skriflegs leyfis frá Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People og N-Gage eru vörumerki eða skrásett vörumerki Nokia Corporation. Önnur vöruheiti eða heiti fyrirtækja sem nefnd eru hér geta verið vörumerki eða vöruheiti viðkomandi eigenda.

Nokia tune er vörumerki Nokia Corporation.

Þessi vara inniheldur hugbúnað frá Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. Öll réttindi áskilin. Symbian og Symbian OS eru vörumerki Symbian Ltd. Öll réttindi áskilin.



Java™ og öll merki sem byggja á Java eru vörumerki eða skrásett vörumerki Sun Microsystems, Inc.

NOTKUN ÞESSARAR VÖRU Á EINHVERN ÞANN HÁTT SEM SAMRÆMIST MPEG-4 MYNDEFNISSTAÐLINUM ER BÖNNUÐ, NEMA TIL NOTKUNAR SEM TENGIST BEINT (A) GÖGNUM Eða UPPLÝSINGUM (i) SEM MYNDUÐ ERU AF OG AFLAÐ ÁN ENDURGJALDS FRÁ NEYTANDA SEM MEÐ ÞVÍ TENGIST EKKI NEINUM VIÐSKIPTUM OG (ii) SEM EINGÖNGU ERU TIL EINKANOTA; OG (B) ANNARRI NOTKUN SEM MPEG LA, L.L.C LEYFIR SÉRSTAKLEGA OG SÉR Í LAGI.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Inniheldur eitt eða fleiri bandarísk einkaleyfi: Nr. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, og 5414425. Önnur leyfi biða afgreiðslu.

Hi/fin®, LZS®, ©1988-98, Hi/fin. Inniheldur eitt eða fleiri bandarísk einkaleyfi: Nr. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, og 5414425. Önnur leyfi biða afgreiðslu.

Hluti af hugbúnaði þessarar vöru er © Copyright ANT Ltd. 1998. Öll réttindi áskilin.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. Öll réttindi áskilin. (www.intuwave.com)

Bandarískt einkaleyfi nr. 5818437 og önnur einkaleyfi sem biða afgreiðslu. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. Öll réttindi áskilin.

Nokia framfylgir stefnu sem felur í sér stöðuga þróun. Nokia áskilur sér rétt til að gera breytingar og úrbætur á hvers konar vöru sem getið er í þessu skjali án undangenginnar tilkynningar.

Nokia ber undir engum kringumstæðum ábyrgð á tapi gagna eða tekjutapi og ekki á beinu eða óbeinu tjóni, þar á meðal útlögðum kostnaði, tekjutapi eða missi ágóða, af hvaða orsökum sem tjón kann að vera.

Inntak þessa skjals er afhent „eins og það kemur fyrir“. Umfram það, er lög áskilja, er engin ábyrgð veitt, hvorki berum orðum eða undirskilin, á nákvæmni, áreiðanleika eða inntaki þessa skjals, á það meðal annars, en ekki eingöngu, við um söluhæfni eða ábyrgð á að varan henti tiltekinni notkun. Nokia áskilur sér rétt til að endurskoða skjalið eða draga það tilbaka hvenær sem er án undangenginnar tilkynningar.

Birgðir á tilteknum vörum geta verið breytilegar eftir svæðum. Vinsamlegast kannaðu málið hjá næsta söluðila Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361533

Útgáfa 2 IS

Copyright © 2003-2004 Nokia. All rights reserved.

Efni

Öryggisatriði.....	6
--------------------	---

Almennar upplýsingar.....	8
---------------------------	---

Biðhamur.....	8
Valmynd	10
Valkostalistar.....	11
Hjálp	11
Upplýsingarönd - lárétt færsla.....	11
Atriði sem eru sameiginleg öllum aðgerðum.....	12
Hljóðstýrkur.....	13
Meðfylgjandi snúrur tengdar og notaðar	14
Samnýtt minni	15

Leikjatölvan notuð sem sími.....	16
----------------------------------	----

Hringt	16
Hringingu svarað.....	18
Notkunarskrá - símtalaskrá og almenn notkunarskrá	20
SIM-skrá	23
Minniskort.....	24

Leikir	28
--------------	----

Leikur ræstur	28
Leikur með tveim spilurum ræstur.....	28
Leikur með mörgum spilurum ræstur.....	29

Tónlistarspilari og útlarp.....	30
---------------------------------	----

Tónlistarspilari	30
Útlarp	32
Útlarp notað.....	33

Stillingar	39
------------------	----

Almennum stillingum breytt	39
Stillingar tækis	39
Stillingar f. hringingu	41
Tengistillingar	42
Dagur og tími.....	46
Öryggi.....	47
Útilokanir (sérþjónusta)	50
Net	50
Stillingar fyrir aukabúnað	51

Tengiliðir.....	52
-----------------	----

Tengiliðaspjöld búin til.....	52
Tengiliðir afritaðir milli SIM-kortsins og minnisins í leikjatölvunni	52
Tengiliðaspjöldum breytt.....	52
Tengiliðaspjald skoðað	54
Stjórnun tengiliðahópa	57

Myndir og skjámyndir58

Myndir.....	58
Skjámynd.....	61

RealOne Player™63

Miðlavisir.....	64
Miðlunarskrár spilaðar.....	64
Miðlunarskrár sendar.....	65
Stillingum breytt.....	65

Skilaboð.....67

Skilaboð – Almennar upplýsingar.....	68
Texti ritaður.....	69
Ný skilaboð búin til og send.....	72
Innhólf – tekið við skilaboðum.....	77
Mínar möppur.....	80
Pósthólf.....	81
Úthólf.....	84
Skilaboð á SIM-korti skoðuð.....	85
Upplýsingar frá endurvarpa (sérþjónusta).....	85
Þjónustuskipun.....	85
Skilaboðastillingar.....	85

Snið91

Sniðinu breytt.....	91
Sniðum breytt.....	91
Sniðið Ótengt.....	92

Dagbók.....94

Dagbókaratriði búin til.....	94
Viðvaranir í dagbók.....	97
Dagbókaratriði send.....	97
Innflutningur gagna.....	97

Aðrar aðg. og miðlar.....98

Uppáhalds.....	98
Minnislisti.....	99
Reiknivél.....	99
Umreiknari.....	100
Punktur.....	101
Klukka.....	101
Hljóðvinnsla.....	102
Uptaka.....	103

Þjónusta (XHTML).....104

Undirstöðuatriði varðandi aðgang.....	104
Uppsetning leikjatölvunnar fyrir vafraþjónustu.....	104
Tenging mynduð.....	105
Bókamerki skoðuð.....	105
Vafrað.....	106
Heimflutningur.....	108
Tenging rofin.....	109
Stillingar vafra.....	109

(Java™) Aðgerðir	110
Java-aðgerð sett upp	110
Stillingar Java-aðgerða	111
Stjórnandi – uppsetning aðgerða og hugbúnaðar	113
Hugbúnaður settur upp	114
Hugbúnaður fjarlægður	115
Minnisnotkun skoðuð	115
Tengingar	116
Bluetooth-tenging	116
Leikjatölvan tengd við tölvu	120
Sync - ytri samstilling	121

Úrræðaleit.....	123
Spurt og svarað	124
Upplýsingar um rafhlöðu.....	127
Umhirða og viðhald	128
Mikilvægar öryggisupplýsingar.....	129
Atriðaskrá	133

Öryggisatriði

Lesið þessar einföldu leiðbeiningar. Brot á reglum kann að vera hættulegt og getur varðað við lög. Nánari upplýsingar er að finna í handbókinni.

Þegar aðgerðir þessarar vöru eru notaðar skal virða rétt annarra til einkalífs og hlýða öllum lögum.



Ekki má kveikja á tækinu þar sem notkun þráðlausra síma er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.



UMFERÐARÖRYGGI GENGUR FYRIR Ekki má hafa tæki í hendi við akstur.



TRUFLUN Öll þráðlausir tæki geta orðið fyrir truflunum sem hafa áhrif á notagildi þeirra.



SLÖKKT SKAL Á SÍMANUM Á SJÚKRASTOFNUNUM Fylgja ber öllum settum reglum. Slökkva skal á tækinu nálægt læknisbúnaði.



HAFNA SKAL SLÖKKT Á SÍMANUM Í FLUGVÉLUM Þráðlaus tæki geta valdið truflunum í flugvélum.



SLÖKKT SKAL Á SÍMANUM ÁÐUR EN ELDSNEYTI ER TEKID Ekki má nota tækið nærri eldsneytisdaðu. Notist ekki í námunda við eldsneyti eða sterk efni.



SLÖKKVA SKAL Á SÍMANUM ÞAR SEM VERID ER AÐ SPRENGJA Ekki má nota tækið þar sem verið er að sprengja. Virða skal takmarkanir og fara að settum reglum.



NOTIST AF SKYNSEMI Notist aðeins í hefðbundinni stöðu sem tilgreind er í þessum leiðbeiningum. Forðast skal óþarfa snertingu við loftnetið.



VIÐURKENND ÞJÓNUSTA Aðeins viðurkennt starfsfólk má setja upp eða gera við tækið.



AUKAHLUTIR OG RAFHLÖÐUR Aðeins má nota samþykkt aukahluti og rafhlöður. Ekki má tengja saman ósamhæf tæki.



VATNSHELDNI Tækið er ekki vatnshelt. Halda skal símanum þurrum.





ÖRYGGISAFRIT Brýnt er að búa til öryggisafrit af öllum mikilvægum upplýsingum.



TENGING VIÐ ÖNNUR TÆKI Þegar síminn er tengdur öðru tæki skal lesa notendahandbók með því vandlega, einkum upplýsingar um öryggi. Ekki má tengja saman ósamhæf tæki.



NEYÐARHRINGINGAR Tryggja skal að kveikt sé á tækinu og það sé virkt. Stutt er á  eins oft og þörf krefur (til dæmis til að slíta símtali eða hætta í valmynd o.s.frv.) til að hreinsa skjáinn. Neyðarnúmerið er valið og síðan er stutt á . Gefa skal upp staðarákvörðun. Ekki má slíta símtali fyrr en að fengnum fyrirmælum þess efnis.

Sérþjónusta

Þráðlausa tækið sem lýst er í handbókinni er samþykkt til notkunar á EGSM 900 og GSM 1800 og 1900.

Nokkrir eiginleikanna sem lýst er í þessari handbók eru kallaðir simkerfisþjónusta. Þetta er sérstök þjónusta sem hægt er að panta hjá þjónustuveitu. Slika þjónusta er aðeins hægt að nýta sér að fenginni áskrift hjá þjónustuveitu á staðnum sem einnig veitir upplýsingar um notkun hennar.



Til athugunar: Hugsast getur að sum kerfi styðji ekki séríslenska stafi og/eða þjónustu.

Hleðslutæki og aukahlutir



Til athugunar: Athuga ber tegundarnúmer hleðslutækja áður en þau eru notuð með þessu símtæki. Þetta tæki er ætlað til notkunar við rafstraum úr ACP-12, LCH-9 og LCH-12.



VIÐVÖRUN! Aðeins skal nota rafhlöður, hleðslutæki og aukahluti sem Nokia hefur samþykkt til nota með tiltekinni tegund tækis. Ef notaðar eru aðrar gerðir gæti öll ábyrgð og samþykki sem fylgir tækinu fallið niður og slíkri notkun getur fylgt hættu.

Seljandi tækisins veitir upplýsingar um fánalega aukahluti sem samþykktir eru til notkunar með símanum.

Þegar aukahlutur er tekinn úr sambandi skal taka í klóna, ekki leiðsluna.

1. Almennar upplýsingar

Í Nokia N-Gage™ farleikjatólvunni eru leikja- og tónlistaraðgerðir auk ýmissa aðgerða sem koma að góðu gagni við daglega notkun eins og sími, RealOne Player™, skilaboðasendingar, klukka, vekjari, reiknivél og dagbók.

Límmiðar í kassanum

- Á límmiðunum sem fylgja í kassanum eru mikilvægar upplýsingar um þjónustu við viðskiptavini. Leiðbeiningar um notkun límmiðanna er einnig að finna í kassanum.

Biðhamur

Viðarnir sem lýst er hér á eftir sjást þegar leikjatólvan er tilbúin til notkunar og engir stafir hafa verið færðir inn. Þá er leikjatólvan í 'biðham'.

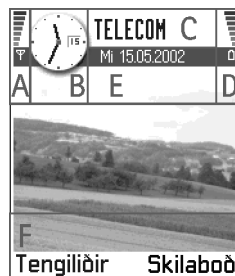
A sýnir sendistyrk farsímakerfisins á viðkomandi stað. Því fleiri strík, þeim mun meiri sendistyrkur. Loftnetsteikninu fyrir ofan **A** er skipt út fyrir GPRS-teiknið **G** þegar *GPRS-tenging* hefur verið stillt á *Efsamband næst* og tenging er tiltæk í farsímakerfinu eða viðkomandi endurvarpa. Sjá 'Pakkagögn (General Packet Radio Service, GPRS)', bls. 43 og 'GPRS', bls. 46.


B sýnir skífuklukkan eða stafræna klukkan. Sjá einnig stillingar fyrir 'Dagur og tími', bls. 46 og stillingar fyrir **Biðhamur** → *Bakgrunnsmynd*, bls. 40.

C sýnir í hvaða farsímakerfi verið er að nota leikjatólvuna.

D sýnir hleðslu rafhlöðunnar. Því fleiri strík, þeim mun meiri hleðsla.

E Upplýsingarönd: hvaða snið er virkt. Ef sniðið er *Almennt* sést gildandi dagsetning í stað sniðheitisins. Nánari upplýsingar eru í 'Upplýsingarönd - lárétt færsla', bls. 11 og 'Snið', bls. 91.



F Sýnir flýtvísanir sem gilda fyrir valtakkana  og



Ábending! Hægt er að breyta flýtvísunum valtakanna og bakgrunnsmyndinni. Sjá stillingar fyrir 'Biðhamur', bls. 8.



Til athugunar: Leikjatölvan er með skjávara. Ef engar aðgerðir eru í gangi í fimm mínútur er skjárin hreinsaður og skjávarinn kemur upp. Sjá bls. 40. Skjávarinn er gerður óvirkur með því að ýta á einhvern takka.

Vísar sem tengjast aðgerðum

Eitt eða fleiri eftirfarandi teikna getur birst þegar leikjatölvan er í biðham:



- Sýnir að borist hafa ný skilaboð í innhólfíð í Skilaboðum. Ef vísirinn blikkar er lítið minni í leikjatölvunni og eyða verður einhverjum gögnum. Nánari upplýsingar eru í 'Minni á protum', bls.123.



- Gefur til kynna að nýr tölvupóstur hafi borist (sérþjónusta).



- Gefur til kynna að raddboð hafa verið móttækin. Sjá 'Hringt í talhólf', bls. 16.



- Sýnir að skilaboð biða sendingar í úthólfi. Sjá bls. 68.



- Sést þegar Viðv. um innhringingu hefur verið stillt á *Án hljóðs* og Viðvörart. f. skilab. á Óvirkir í sniðinu sem er virkt. Sjá 'Snið', bls. 91.




- Gefur til kynna að takkarnir á leikjatölvunni eru læstir.




- Sýnir að vekjarinn er á. Sjá 'Klukka', bls. 101.





- Sýnir að Bluetooth er virkt. Athuga skal að þegar gögn eru send um Bluetooth birtist ().



- Sýnir að öll símtöl í leikjatölvuna eru flutt. .

- Sýnir að öll símtöl í leikjatölvuna eru flutt í talhólf.

Sjá 'Stillingar fyrir símtal aflutning', bls. 19. Ef um er að ræða tvær símalínur er teiknið fyrir símtalsflutning fyrir fyrri línuna  og fyrir þá síðari er það . Sjá 'Lína í notkun (sérþjónusta)', bls. 41.




- Sýnir að aðeins er hægt að hringja á línu 2 (sérþjónusta). Sjá 'Lína í notkun (sérþjónusta)', bls. 41.

Gagnatengingarvísar

- Þegar aðgerð er að koma á gagnatengingu blikkar annar vísanna hér á eftir í biðham.
- Þegar vísir sést stöðugt er tengingin virk.



sýnir gagnahringingu,  sýnir háhraða gagnatengingu,



sést í stað loftnetsteiknisins ef GPRS-tenging er virk.




merkir að GPRS-tengingin hefur verið sett í bið vegna símtals.

F sýnir símbréffssendingu,







sýnir Bluetooth-tengingu.

Valmynd

- Stutt er á  (valmyndartakka) til að opna aðalvalmyndina. Úr valmyndartöflunni er hægt að komast í allar aðgerðir í leikjätölvunni.

Valkostir í valmyndinni: *Opna, Sem listi / Töfluform, Færa, Færa í möppu, Ný mappa, Hjálpog Hætta.*

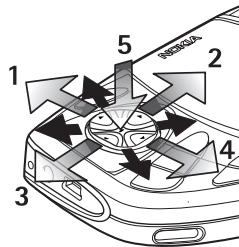
Að fara um valmyndina

- Stutt er efst , neðst , vinstra megin  og hægri megin  á stýritakkann til að fara um valmyndina.




Til athugunar:

Hægt er að styðja á stýritakkann til að ferðast skáhallt meðan leikir eru spilaðir.



Aðgerðir og möppur opnaðar


- Skrunað er að aðgerð eða möppu og stutt á miðju stýritakkans  (sýnt með blárrí ör 5) til að opna hana.




Ábending! Valið er **Valkostir** → *Sem listi ef skoða á lista yfir aðgerðirnar.*

Aðgerðum lokað

- Farið er til baka með því að styðja á **Til baka** eins oft og þarf til að fara aftur í biðham eða valið er **Valkostir** → *Hætta.*

Ef stutt er á  og haldið niðri fer leikjätölvan aftur í biðham og aðgerðin er skilin eftir opin í bakgrunni.



Til athugunar: Þegar stutt er á  er símtali alltaf slitið, þó að önnur aðgerð sé í gangi og birt á skjánum.



Þegar slökkt er á leikjätölvunni er aðgerðum lokað og óvístuð gögn eru sjálfkrafa vistuð.

Valmyndinni endurraðað

Hægt er að endurraða valmyndinni að vild. Setja má aðgerðir sem lítið eru notaðar í möppur og færa aðgerðir sem mikið eru notaðar úr möppu í valmyndina. Einnig má búa til nýjar möppur.

- Skrunað er að atriðinu sem á að færa og valið **Valkostir** → *Færa.* Gátmerki er sett við aðgerðina.
- Valatriðið er fært þangað sem það á að fara og stutt á **í lagi.**

Að fara milli aðgerða

Ef nokkrar aðgerðir eru opnar og skipta á úr einni aðgerð yfir í aðra: Stutt er á  (valmyndartakkann) og honum haldið inni. Aðgerðaglugginn opnast með lista yfir aðgerðirnar sem eru opnar. Skrunað er að aðgerð og stutt á  til að fara í hana.



Til athugunar:

Ef minni er orðið lítið er hugsanlegt að leikjatölvan loki einhverjum aðgerðum. Leikjatölvan vistar öll óvistuð gögn áður en aðgerðinni er lokað.



Valkostalistar

Valkostir

Í þessari notendahandbók er hægt að sjá skipanir valkostalista. Þessir listar sýna hvaða skipanir eru tiltækar á ólíkum skjám og við mismunandi aðstæður.




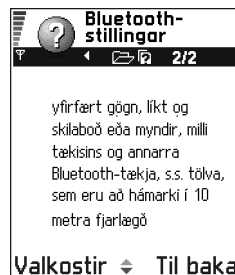
Til athugunar: Það fer eftir skjánum hverju sinni hvaða skipanir eru tiltækar.



Ábending! Þegar stutt er á stýritakkann birtist í sumum tilvikum styttri listi með helstu skipunum sem eru tiltækar á viðkomandi skjá.


Hjálp

Nokia N-Gage leikjatölvan er með innbyggða hjálp sem hægt er að opna í öllum aðgerðum sem hafa listann **Valkostir**. Stutt er á  til að opna **Valkostir**.







Upplýsingarönd – lárétt færsla

Í upplýsingaröndinni sjást:


- litlar örvar eða hnappar sem sýna hvort hægt er að fara á aðra skjái, möppur eða skrár.
- visum breytt, sjá 'Texti ritaður', bls. 69.
- aðrar upplýsingar, t.d. **2/14** merkja að myndin er önnur af 14 myndum í möppunni. Stutt er á  til að sjá næstu mynd.



Atriði sem eru sameiginleg öllum aðgerðum

- **Atriði opnuð til skoðunar** – Í lista yfir skrár eða möppur er atriði opnað með því að skruna að því og styðja á stýritakkann eða velja **Valkostir**→ *Opna*.
- **Atriðum breytt** – Ef opna á atriði til að breyta því þarf stundum að opna það fyrst til að skoða og síðan velja **Valkostir**→ *Breyta* ef breyta á efni þess.
- **Atriði endurnefnd** – ef gefa á skrá eða möppu nýtt heiti er skrunað að henni og valið **Valkostir**→ *Endurskíra*.
- **Atriði fjarlægð, atriðum eytt** – Skrunað er að atriðinu og valið **Valkostir**→ *Eyða* eða stutt á . Ef eyða á mörgum atriðum í einu þarf fyrst að merkja þau. Sjá hér á eftir: 'Atriði merkt'.
- **Atriði merkt** – Nokkrar aðferðir eru til að velja atriði í lista.
 - Ef velja á eitt atriði í einu er skrunað að því og stutt á **Valkostir**→ *Merkja/afmerkja*→ *Merkja* eða stutt er á  og stýritakkann um leið. Gátmerki er sett við atriðið.
 - Ef velja á öll atriði í lista er valið **Valkostir**→ *Merkja/afmerkja*→ *Merkja öll*.
- **Mörg atriði merkt** – Stutt er á  og haldið niðri og um leið er stýritakkinn færður upp eða niður. Um leið og valið færir er gátmerki sett við atriðin. Vali er lokið með því að hætta að skruna með stýritakkanum og sleppa síðan . Þegar öll atriði sem óskast hafa

verið valin er hægt að færa þau eða eyða þeim með því að velja **Valkostir**→ *Færa í möppu* eða *Eyða*.

- Atriði er afmerkt (merking ógilt) með því að skruna að því og velja **Valkostir**→ *Merkja/afmerkja*→ *Afmerkja* eða stutt er á  og stýritakkann um leið.
- **Möppur búnar til** – Ef búa á til möppu er valið **Valkostir**→ *Ný mappa*. Beðið er um heiti möppu (hámark 35 stafir).
- **Atriði færð yfir í möppu** – Ef færa á atriði yfir í möppu eða milli mappa er valið **Valkostir**→ *Færa í möppu* (sést ekki ef engar möppur eru tiltækar). Þegar valið er *Færa í möppu* opnar listi yfir tiltækar möppur og einnig sést slóð aðgerðarinnar (þegar flytja á atriði úr möppu). Valin er mappa sem flytja á aðgerðina í og stutt á **Í lagi**.



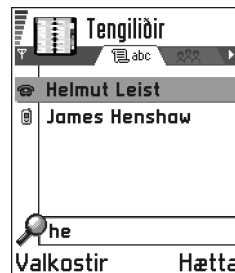
Ábending! Upplýsingar um innskot texta og talna eru í 'Texti ritaður', bls. 69.

Leitað að atriðum




Hægt er að leita að heiti, skrá, möppu eða flýtvísun með því að nota leitarsviðið. Leitarsviðið er ekki alltaf sjálfkrafa sýnilegt en þá má kalla það fram með því að velja **Valkostir**→ *Leita* eða með því að byrja að rita stafi.

- 1 Byrjað er að leita að atriði með því að færa texta inn í leitarsviðið. Leikjatölvan





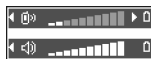
byrjar strax að leita að samsvörunum og færir valið á bestu samsvörunina.

Ef gera á leitina nákvæmari eru ritaðir fleiri stafir og valið færist þá á atriðið sem best samsvarar stöfunum.

- 2 Þegar rétta atriðið er fundið er stutt á  til að opna það.

Hljóðstyrkur

Í símtali eða þegar eitthvert annað hljóð er á er hægt að styðja á  eða  til að hækka eða lækka hljóðið.



Raddstyrksteikn:

 - fyrir símtól og heyrnartól,

 - táknar hátalara.




Ábending! Það er skemmtilegt að nota höfuðtólin sem fylgja með í símtölum, leikjum eða til að hlusta á tónlist.

Hátalari

Hátalari er í leikjatölvunni fyrir handfrjálsa notkun. Staðsetning hátalarans sést á yfirlitsmyndinni yfir takkana og einstaka hluta tækisins í Stutta leiðarvísinum. Hátalarinn gerir kleift að tala í leikjatölvuna og hlusta úr lítilli fjarlægð án þess að þurfa að halda á henni, t.d. má hafa hana á borði. Hátalarann er hægt að nota í símtali, í aðgerðum sem tengjast hljóði og þegar margmiðlunarboð eru skoðuð. RealOne Player™ notar hátalarann þegar horft

er á myndinnskot. Með hátalaranum verður auðveldara að nota aðrar aðgerðir meðan á símtali stendur.

Hátalarinn settur á

Ef skipta á yfir í hátalarann í miðju símtali er valið **Valkostir**→ *Virkja hátalara*. Tónn heyrst,  sést í upplýsingaröndinni og hljóðstyrksvísirinn breytist.



Mikilvægt: Ekki má halda leikjatölvunni að eyra meðan hátalarinn er í notkun þar sem hljóðstyrkurinn kann að vera mjög mikill.

Hátalarann þarf að setja á sérstaklega í hverju símtali en hljóðaöðgerðir eins og Hljóðvinnsla og Upptaka nota hátalarann sjálfkrafa.

Slökkt á hátalaranum

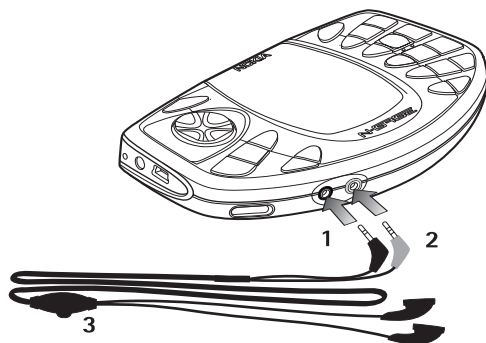
- Þegar símtal er í gangi eða verið er að spila tónlist skal velja **Valkostir**→ *Virkja símtól*.

Höfuðtól tengd og notuð



Hægt er að hlusta á útvarp eða tónlistarspilara í leikjatölvunni með HDD-2 höfuðtölunum sem fylgja með. Takkaborðið er notað til að hringja. Þegar símtalið er hafið er hægt að nota höfuðtólin til að tala við og hlusta á hinn aðilann.

HDD-2 höfuðtólin tengd

Endanum á svörtu höfuðtólasnúrunni er stungið í tengið (1) á leikjatölvunni. Á sama hátt er gráu höfuðtólasnúrunni stungið í tengið (2).



Þar sem höfuðtólasnúran er notuð sem loftnet fyrir útvarpið ætti hún að hanga laus.

VIÐVÖRUN! Það getur skaðað heyrnina að hlusta á tónlist á háum styrk. Ef breyta skal hljóðstyrknum á meðan höfuðtólin eru tengd við leikjatölvuna er stutt á  eða .

VIÐVÖRUN! Notkun höfuðtöla dregur úr getu til að heyra utanaðkomandi hljóð. Ekki skal nota höfuðtöl þar sem það getur ógnað öryggi.

Höfuðtólin notuð til að svara hringingum

Ef svara á hringingu á meðan heyrnartólin eru notuð er ýtt á fjarstýrihnappinn (3) sem er á hljóðnemastykki höfuðtólanna. Sjá "HDD-2 höfuðtólin tengd" á bls. 14. Símtalinu er slitið með því að ýta aftur á hnappinn.

Meðfylgjandi snúrur tengdar og notaðar

Í sölupakkanum eru tvær tengisnúrur sem hægt er að nota með leikjatölvunni.

- 1 Hægt er að tengja leikjatölvuna við samhæf hljómtæki (til dæmis geislasplara) með því að nota ADE-2 hljóðtengisnúrana sem fylgir með (3).





Til athugunar: Fylgjast skal með upptöku í gegnum höfuðtölategu ytri búnaðarins. Stilla skal hljóðstyrk ytri búnaðarins þannig að engar truflanir verði.

- 2 Hægt er að nota Nokia Audio Manager til að hafa umsjón með hljóðskrá. Ef tengja á leikjatlönguna við samhæfa tölvu skal nota DKE-2 USB Mini-B snúrana (1) sem fylgir með. Nánari upplýsingar um 'Nokia Audio Manager', eru á bls.34.



Til athugunar: Þegar USB-kapallinn er tengdur kemst hvorki tónlistarspilarinn né önnur forrit að minniskortinu. Þegar USB-kapallinn er fjarlægður verður minniskortið aðgengilegt öllum forritum.

- 3 Hægt er að tengja leikjatlönguna við eigin höfuðtöl með ADA-2 millisnúrunni (2).



Mikilvægt! Setja skal hugbúnaðinn Nokia Audio Manager upp af geisladiskinum áður en DKE-2 USB Mini-B snúran er tengd.

birtast skilaboð um það að minnið sé fullt. Ef það gerist skal eyða einhverjum leikjum, myndum eða öðrum færslum sem taka samnýtt minni.



Til athugunar: Tónlistarskrár eru geymdar á minniskortinu og nota því ekki samnýtta minnið í leikjatlöngunni.

Samnýtt minni

Eftirfarandi aðgerðir leikjatlöngunnar nota samnýtt minni: leikir, tengiliðir, textaskilaboð, margmiðlunarboð, myndir og hringitónar, RealOne Player™, dagbók og minnispunktar, og sóttar aðgerðir. Ef þessar aðgerðir eru notaðar er minna minni eftir fyrir aðrar aðgerðir. Þetta á sérstaklega við um mikla notkun þessara aðgerða. Ef t.d. margir leikir eru settir upp eða margar myndir vistaðar getur það notað allt samnýtta minnið og þá



2. Leikjatölvan notuð sem sími

Hringt

- 1 Í biðham er svæðis- og símanúmer fært inn. Stutt er á eða til að flytja bendilinn. Stutt er á til að fjarlægja númer.

- Þegar hringt er milli landa er stutt tvisvar á til að hringja úr landi (táknio+ kemur í stað aðgangsnúmers fyrir millilandasímtöl) og svo er valið landsnúmer, svæðisnúmer án 0 og símanúmer.

Til athugunar: Símtöl sem hér er lýst sem millilanda- geta í sumum tilvikum verið milli svæða í sama landi.

- 2 Stutt er á til að hringja í númerið.
- 3 Stutt er á til að ljúka samtalinu (eða hætta við að hringja).

Ábending! Eigi að breyta hljóðstyrk meðan á símtali stendur er stutt á til að auka og til að minnka hljóðstyrkinn.



Til athugunar: Þegar stutt er á er símtali alltaf slitið, þó að önnur aðgerð sé í gangi.

Um hringingar með raddmerkjum, sjá 'Hringt með raddmerki', p. 55.

Hringt með því að nota skrána Tengiliðir

- 1 Ef opna á skrána Tengiliðir er farið í **Valmynd** → **Tengiliðir**.
- 2 Eigi að leita að tengilið skal skruna að nafni viðkomandi. Eða fyrstu stafirnir í nafninu eru ritaðir. Leitarsviðið opnast sjálfkrafa og listi yfir nöfn sem samsvara stöfunum er birtur.
- 3 Stutt er á til að hefja símtalið. Ef fleiri en eitt númer eru tengd aðilanum er skrunað að því rétta og stutt á til að hefja símtalið.

Hringt í talhólf

Talhólfíð (sérþjónusta) er símsvari sem tekur við skilaboðum frá fólki sem ekki tekst að ná sambandi við notandann.

- Ef hringja á í talhólfíð er stutt á og síðan eða stutt er á og haldið niðri í biðham.

- Ef beðið er um númer talhólfs er það fært inn og stutt á **Í lagi**. Þjónustuveitan lætur þetta númer í té.

Sjá einnig 'Stillingar fyrir samtalaflutning', bls. 19.

Mögulegt er að hver lína hafi eigið talhólfsnúmer, sjá 'Lína í notkun (sérþjónusta)' á bls. 41.

Talhólfsnúmeri breytt




Ef breyta á símanúmeri talhólfsins er farið í **Valmynd**→**Verkfæri**→**Talhólf** og valið **Valkostir**→**Breyta númeri**. Númerið er fært inn (fáanlegt hjá þjónustuveitunni) og stutt á **Í lagi**.



Ábending! Ef talhólfið krefst aðgangsorðs í hvert sinn sem hringt er í það til að hlusta á skilaboð er hægt að bæta DTMF-númeri aftan við talhólfsnúmerið. Þannig er aðgangsorðið sjálfkrafa gefið upp í hvert sinn sem hringt er í talhólfið. Til dæmis +44123 4567p1234# þar sem 1234 er lykilorðið og 'p' setur inn hlé í um tvær sekúndur fyrir eða milli DTMF-stafa.

Símanúmer hraðvalið

➡ Hraðvalstaflan er kölluð fram með því að fara í **Valmynd**→**Verkfæri**→**Hraðval**.

- 1 Símanúmeri er úthlutað á einhvern hraðvalstakkann ( - ), sjá 'Hraðvalstökkum úthlutað', bls. 56.
- 2 Aðgerðin **Valmynd**→**Verkfæri**→**Stillingar f. hringingu**→**Hraðval** er stillt á **Virkt**. Hringt í númerið: Í biðham er stutt á viðkomandi hraðvalstakka og  þar til hringing hefst.

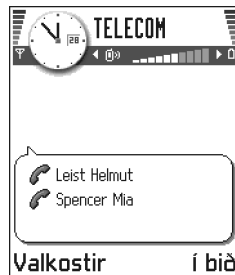
Símafundur

Símafundir eru sérþjónusta sem gerir kleift að halda símafund með allt að sex þátttakendum, að upphafsmanni meðtöldum.

- 1 Hringt er til fyrsta þátttakanda.
- 2 Hringt er í nýjan þátttakanda með því að velja **Valkostir**→**Ný hringing**. Númer þátttakandans er fært inn eða flett upp á því í minni og stutt á **Í lagi**. Fyrri samtalið er sjálfkrafa sett í bið.
- 3 Þegar næstu hringingu er svarað er fyrsti þátttakandinn í símafundinum sóttur. Valið er **Valkostir**→**Símafundur**.
- 4 Ef bæta á nýjum þátttakanda í samtalið er 2. liður endurtekinn og síðan valið **Valkostir**→**Símafundur**→**Bæta í símafund**.


- Ef einkasamtal á að fara fram við einn þátttakanda: Valið er **Valkostir**→**Símafundur**→**Einkamál**.


Skrunað er að viðkomandi þátttakanda og stutt á **Einkamál**. Símafundurinn er settur í bið í leikjatölvunni og hinir þátttakendurnir geta haldið áfram að tala saman meðan einkasamtalið fer fram. Þegar einkasamtalinu er lokið skal velja **Valkostir**→**Bæta í símafund** til að fara aftur í símafundinn.





- Hægt er að taka einn þátttakanda úr símafundi með því að velja **Valkostir**→ *Símafundur*→ *Sleppa þátttakanda* og skrúna síðan að þátttakandanum og styðja á **Sleppa**.




Ábending! Fljótlegast er að hringja nýtt símtal með því að hringja í númerið og styðja á  til að hefja símtalið. Fyrri símtalið er sjálfkrafa sett í bið.

- 5 Ef ljúka á símtalinu sem er í gangi er stutt á .

Hringingu svarað

- Ef svara á hringingu er stutt á  eða á fjarstýrihnappinn ef meðfylgjandi höfuðtöl eru notuð.
- Ef slíta á símtalinu er stutt á  eða á fjarstýrihnappinn ef meðfylgjandi höfuðtöl eru notuð.

Ef ekki á að svara símtali er stutt á . Sá sem hringir heyrir þá "á tali" tón.

Þegar hringt er í símann er stutt á **Hljótt** til að deyfja hringitóninn.



Ábending: Um stillingu hringitóna fyrir mismunandi umhverfi og aðstæður, t.d. ef leikjatölvan á að vera hljóðlaus, er fjallað í 'Snið', bls. 91.



Til athugunar: Hugsanlegt er að leikjatölvan tengi rangt nafn við símanúmerið. Þetta getur gerst ef símanúmer þess sem hringir er ekki geymt undir Tengiliðir en sjö síðustu tölustafirir samsvara



öðru númeri sem er geymt undir Tengiliðir. Þá er auðkenning símtalsins ekki rétt.



Ábending! Ljúka má öllum símtölum í einu ef valið er **Valkostir**→*Slíta öllum símtölum* og stutt á **Í lagi**.

Biðþjónusta fyrir símtöl (sérþjónusta)

Þegar þessi sérþjónusta er gerð virk birtast boð um hringingu meðan símtal stendur yfir. Sjá 'Símtal í bið: (sérþjónusta)', bls. 41.

- Meðan á símtali stendur er stutt á  til að svara hringingu í bið. Fyrsta símtalið er sett í bið. Víxlað er milli tveggja símtala með því að styðja á **Víxla**.
- Ef ljúka á símtalinu sem er í gangi er stutt á .



Ábending! Ef aðgerðin *Símtalsflutningur*→ *Ef á tali* hefur verið gerð virk til að flytja t.d. símtöl í talhólfir er símtal líka flutt ef því er hafnað. Sjá 'Stillingar fyrir símtalaflutning', bls. 19.

Valkostir í símtali


Margir valkostanna sem hægt er að nota meðan á símtali stendur eru sérþjónusta. Stutt er á **Valkostir** meðan á símtali stendur og bjóðast þá einhverjir eftirtalinn valkosta:




Hljóðnemi af eða Hljóðn. á, Slíta símtali í gangi, Slíta öllum símtölum, Í bið eða Úr bið, Ný hringing, Símafundur, Einkamál, Sleppta þátttakanda, Svara og Hafna.

Víxla er notað til að fara á milli virks símtals og biðsímtals.


Færa er notað til að tengja upphringingu eða símtal í bið við símtal í gangi og til að aftengja sjálfan sig báðum símtölunum.

Senda DTMF-tóna er notað til að senda DTMF-tóna, til dæmis aðgangsorð eða reikningsnúmer.

 **Útskýring:** DTMF-tónar eru tónarnir sem heyrast þegar stutt er á talnatakana á takkaborði leikjatölvunnar. Með DTMF-tönun er hægt að eiga samskipti við raddhólf og tölvustýrð símkerfi, svo dæmi sé tekið:

- 1 Tölustafirnir eru færðir inn með  - . Í hvert sinn sem stutt er á takka verður til DTMF-tónn sem er fluttur meðan símtalið er í gangi. Stutt er oft á  til að framkalla: *, p (setur inn u.p.b. tveggja sekúnda



hlé á undan og á milli DTMF-stafa) og w (ef þessi stafur er notaður er það sem á eftir kemur ekki sent fyrr en stutt er aftur á **Senda** í símtalinu). Stutt er á  til að framkalla #.

- 2 Tónninn er sendur með því að styðja á **Í lagi**.



Ábending! Einnig er hægt að geyma runu DTMF-tóna fyrir tengiliðaspjald. Þegar hringt er í tengiliðinn er hægt að sækja rununa. DTMF-tónunum er bætt við símanúmerið eða DTMF-tónarsvið á tengiliðaspjaldinu.

Stillingar fyrir símtalaflutning

➡ Farið er í **Valmynd** → **Verkfæri** → **Símt.flutningur**.

Með þessari sérþjónustu er hægt að beina hringingum annað, til dæmis í talhólfsnúmerið. Nánari upplýsingar fást hjá þjónustuveitu.

- Valinn er einhver flutningsvalkostanna, t.d. *Ef á tali* til að flytja símtöl þegar númerið er á tali eða símtölum er hafnað.
- Valið er **Valkostir** → *Gera virkan* til að gera flutningsstillingarnar virkar, *Ógilda* til að gera flutningsstillingarnar óvirkar, *Ath.stöðu* til að kanna hvort flutningurinn er virkur eða ekki.
- Ef hætta á við allan virkan flutning er valið **Valkostir** → *Ógilda alla flutninga*.

Upplýsingar um flutningsvísana eru í 'Vísar sem tengjast aðgerðum', bls. 9.



Til athugunar: Ekki er hægt að hafa útilokun símtala og símtalsflutning í gangi samtímis. Sjá 'Útilokanir (sérþjónusta)', bls. 50.

Notkunarskrá – símtalaskrá og almenn notkunarskrá



➡ Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Notkunarskrá**.

Í notkunarskránni er hægt að fylgjast með símtölum, skilaboðum, pakkagagnatengingum og símbréfa- og gagnasendingum sem leikjatölvann skráir. Hægt er að afmarka leit í skránni til að fá fram aðeins eina tegund samskipta og búa til ný tengiliðaspjöld byggð á upplýsingum í skránni.



Til athugunar: Tengingar við talhólfíð, margmiðlunarboðastöðina eða vafra síður eru sýndar sem gagnasendingar eða pakkagagnatengingar í almennu notkunarskránni.



Ábending! Ef skoða á lista yfir send skilaboð er farið í **Skilaboð** → **Send**.

Skrá yfir nýlegar hringingar

➡ Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Notkunarskrá** → **Síðustu hring.**

Móttekin símtöl, símtöl sem ekki er svarað og númer sem hringt er í eru skráð í símanum ásamt áætlaðri lengd

símtala og kostnaði við þau. Móttekin símtöl og símtöl sem ekki er svarað eru aðeins skráð ef símafyrirtækið styður þessar aðgerðir, kveikt er á leikjatölvunni og hún innan þjónustusvæðis.

Teikn:

- fyrir Ósvarað,
- fyrir Móttekin og
- Hringt var í.

Valkostir í yfirlitum um símtöl í símann og úr honum *Hringja, Taka númer, Eyða, Hreinsa skrá, Bæta við Tengiliði, Hjálpgog Hætta*.

Hringingum svarað og ekki svarað

Ef skoða á lista yfir síðustu 20 símtöl sem ekki var svarað (sérþjónusta) er farið í **Notkunarskrá** → **Síðustu hring** → **Ekki svarað**.




Ábending! Ef ábending birtist í biðham um að símtölum hafi ekki verið svarað er stutt á **Sýna** til að komast í listann yfir símtöl sem ekki hefur verið svarað. Hægt er að hringja í viðkomandi með því að skruna að nafninu eða númerinu og styðja á .

Ef skoða á lista yfir síðustu 20 símtöl sem hefur verið svarað (sérþjónusta) er farið í **Notkunarskrá** → **Síðustu hring** → **Svarað**.


Valin númer



Ábending! Stutt er á  í biðham til að opna yfirlitið Hringt var í.

Sjá má síðustu 20 símanúmerin sem hafa verið valin ef farið er í **Notkunarskrá**→ *Síðustu hring.*→ *Hringt í númer.*

Eyða nýlegum símtölum

- Ef hreinsa á alla lista yfir nýlegar hringingar er valið **Valkostir**→ *Eyða síðustu hring.* í aðalyfirlitinu yfir nýlegar hringingar.
- Ef hreinsa á einhverja símtalaskrána er viðkomandi skrá opnuð og valið **Valkostir**→ *Hreinsa skrá.*
- Einstök atriði eru hreinsuð með því að opna skrána, skruna að atriðinu og styðja á .

Lengd símtals

↩ Farið er í **Valmynd**→ **Aðrar aðg.**→ **Notkunarskrá**→ *Lengd símtala.*


Hægt er að skoða áætlaða lengd símtala í og úr símanum.



Til athugunar: Tíminn sem birtist á reikningum þjónustuveitunnar fyrir símtöl kann að vera breytilegur eftir eiginleikum símkerfisins, sléttun fjárhæða við gerð reikninga og öðru líku.



Ábending! Ef skoða á lengd símtals meðan á því stendur er valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Sýna lengd símtala*→ *Já.*

Teljarar hreinsaðir – Valið er **Valkostir**→ *Hreinsa teljara.* Fyrir þessa aðgerð þarf númer fyrir læsingu, sjá 'Öryggi', bls. 47. Einstök atriði eru hreinsuð með því að skruna að þeim og styðja á .

Hringingarkostnaður (sérþjónusta)

↩ Farið er í **Valmynd**→ **Aðrar aðg.**→ **Notkunarskrá**→ *Hringingarkostnaður.*

Með þessari sérþjónustu er hægt að kanna kostnað við síðasta símtal eða öll símtöl. Símtalskostnaðurinn er tekinn saman fyrir hvert SIM-kort.



Til athugunar: Reikningar þjónustuveitunnar fyrir hringingar og þjónustu kunna að vera breytilegir eftir eiginleikum símkerfisins, sléttun fjárhæða við gerð reikninga, sköttum og öðru líku.

Takmörk sem þjónustuveita setur á hringingarkostnaði

Þjónustuveitan getur takmarkað kostnað við símtöl við ákveðinn fjölda skrefa eða upphæð. Þegar takmörkin eru virk er einungis hægt að hringja meðan hámarkinu hefur ekki verið náð (takmörkum á hringingarkostnaði) og símkerfið verður að styðja takmörk á hringingarkostnaði. Fjöldi ónýttara skrefa eða upphæð sem eftir er sést meðan á símtali stendur og í biðham. Þegar takmörkunum er náð

birtist athugasemdin *Hámarks hringingarkostnaði náð* birtist. Hjá þjónustuveitunni má fá upplýsingar um takmörk kostnaðar og einingaverð.

Kostnaður sýndur sem skref eða peningaupphæð

- Hægt er að stilla leikjatölvuna þannig að hún sýni taltíma til ráðstöfunar í skrefum eða fjárhæð. Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númer, sjá bls. 47.
- 1 Valið er **Valkostir** → *Stillingar* → *Sýna kostnað í Valkostirnir* eru *Gjaldmiðli* og *Einingum*.
- 2 Ef valið er *Gjaldmiðli* birtast boð um að tilgreina einingarverðið. Gjald símafyrirtækisins er fært inn og stutt á **Í lagi**.
- 3 Heiti gjaldmiðils er ritað. Nota skal þriggja stafa skammstöfun, t.d. ISK.



Til athugar: Þegar inneign á hleðslukorti eða öðru sambærilegu er búin gæti aðeins verið hægt að hringja í neyðarnúmerið sem leikjatölvan er stillt á (t.d. 112 eða annað opinbert neyðarnúmer).

Eigin kostnaðartakmörk sett

- Valið er **Valkostir** → *Stillingar* → *Takm. á hring.kostn.* → *Virt*.
- Leikjatölvan biður um takmörkin í einingum. Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númer. Það fer eftir stillingu á *Sýna kostnað í* hvort færður er inn skrefafjöldi eða fjárhæð.

Þegar notandinn hefur náð hámarkinu stöðvast teljarinn og boðin *Núllstillta teljara fyrir heildarkostnað hringinga* birtist. Hægt er að hringja aftur ef farið er í **Valkostir** →

Stillingar → *Takm. á hring.kostn.* → *Óvirt*. Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númer, sjá bls. 47.

Teljara hreinsaðir – Valið er **Valkostir** → *Hreinsa teljara*.

Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númer, sjá bls. 47. Einstök atriði eru hreinsuð með því að skrúna að þeim og styðja á .

GPRS-gagnamælir

➡ Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Notkunarskrá** → *GPRS-gagnam.*

Notað til að kanna magn sendra og móttekinna gagna í GPRS-tengingu. Hugsanlega fer gjald fyrir GPRS-tengingar eftir því hversu mikið er sent og móttekið af gögnum.

Almenna notkunarskráin skoðuð

➡ Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Notkunarskrá** og stutt á og síðan á .

Í almennu notkunarskránni sést við hvert samskiptaatriði nafn sendanda og viðtakanda, símanúmer, heiti þjónustuveitu eða aðgangsstaður.



Til athugunar:

Undiratriði, svo sem skilaboð sem eru send í tveimur eða fleiri hlutum og pakkagagnatengingar eru skráð sem eitt samskiptaatriði.

Notkunarskrá	
WAP	
Gögn	
Tal	987654321
Tal	Leist Helmut
Tal	Spencer Mia
Gögn	123456789
Tal	Moncourt Anais
Valkostir	Hætta

Teikn:



fyrir símtöl inn og



fyrir símtöl út og



fyrir samskipti sem hafa mistekist.

Leitað með afmörkunum í skránni

- 1 Valið er **Valkostir**→ *Sía*. Listi yfir síur opnast.
- 2 Skrunað er að síu og stutt á **Velja**.


Efni notkunarskrárinna eytt

- Ef eyða á öllu efni notkunarskrár er valið **Valkostir**→ *Hreinsa notk.skrá*. Staðfest er með því að styðja á **JÁ**.

Pakkagagnamælir og tengingarteljari

- Hægt er að sjá hversu mikið af gögnum, mælt í kilóbætum, hefur verið flutt og hversu lengi tiltekin tenging hefur staðið er skrunað að innkomnu eða útsendu atriði og valið **Valkostir**→ *Skoða frekari uppl.*

Stillingar notkunarskrár

- Valið er **Valkostir**→ *Stillingar*. Stillingalistinn opnast.
 - *Skráning varir* – Atriðin eru áfram í minni leikjatölvunnar í tiltekinn fjölda daga en síðan sjálfkrafa eytt úr minninu.
- 
Til athugunar: Ef valið er *Engin skráningar* öllu efni notkunarskrár, nýlegum hringingum og tilkynningum um skilaboð eytt.
- Fyrir *Lengd símtala*, *Sýna kostnað í*, *Takm. á hring.kostn.*, sjá undirkaflana 'Lengd símtals' og 'Hringingarkostnaður (Sérþjónusta)' framar í þessum kafla.

SIM-skrá



Farið er í **Valmynd**→ **Verkfæri**→ **SIM-nafnaskrá**.



Á SIM-kortinu kann að bjóðast viðbótarþjónusta sem hægt er að nálgast í þessari möppu. Sjá einnig 'Tengiliðir afritaðir milli SIM-kortsins og minnisins í leikjatölvunni', bls. 52, 'Staðfesta SIM-þjónustu', bls. 48, 'Fastar símtalastillingar', bls. 48 og 'Skilaboð á SIM-korti skoðuð', bls. 85.

Valkostir í SIM-skránni:

Opna, Hringja, Nýr SIM-tengiliður, Breyta, Eyða, Merkja/ Afmerkja, Afrita í Tengiliði, Eigin númer, SIM-upplýsingar, Hjálp og Hætta.



Til athugunar: Upplýsingar um notkun, verð og framboð á SIM-þjónustu fást hjá söluaðila SIM-kortsins, til dæmis símafyrirtæki, þjónustuveitu eða öðrum söluaðilum.

- Í SIM-skránni má sjá nöfn og númer sem geymd eru á SIM-kortinu, hægt er að bæta við nöfnum og breyta þeim og einnig hringja.

Minniskort



↔ Farið er í **Valmynd** → **Verkfæri** → **Minniskort**.

Ef minniskort er til staðar er hægt að nota það til að geyma leiki, tónlistarskrár, margmiðlunarskrár eins og myndinnskot og hljóðskrár, myndir, skilaboðaupplýsingar og til að taka öryggisafrit af upplýsingum í minni leikjatölvunnar.



Mikilvægt: Öll minniskort skal geyma þar sem börn ná ekki til.



Til athugunar: Aðeins skal nota samhæf margmiðlunarkort (MMC) með þessu tæki. Önnur minniskort, eins og SD (Secure Digital) passa ekki í MMC-kortaraufina og eru ekki samhæf við þetta tæki. Notkun ósamhæfra minniskorta getur skemmt minniskortin og símann og gögn á ósamhæfu minniskorti gætu spillst.

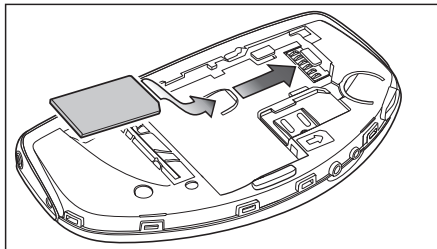
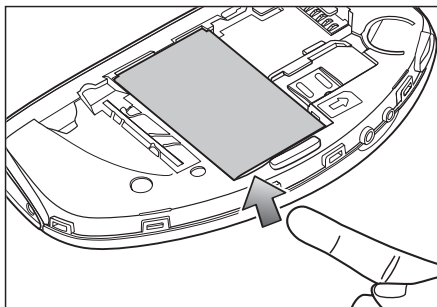



Til athugunar: Upplýsingar um hvernig hægt er að nota minniskortið með öðrum aðgerðum í

leikjatölvunni er að finna í köflum um viðkomandi aðgerðir.

Valkostir á minniskorti: *Afrita minni tækis, Endurh. frá korti, Forsníða minniskort, Nafn minniskorts, Setja lykilorð, Breyta lykilorði, Fella niður lykilorð, Taka m.kort úr lás, Upplýs. um minni, Hjálp og Hætta.*

Minniskortinu komið fyrir



- 1 Ganga skal úr skugga um að slökkt sé á leikjatölvunni. Ef kveikt er á leikjatölvunni skal styðja á og halda  inni til að slökkva á henni.
- 2 Bakhlið símans er snúið upp, bakhliðinni rennt af og fingri rennt í raufina og rafhlöðunni síðan lyft.

Sjá leiðbeiningar um hvernig hliðarnar eru fjarlægðar í "SIM-korti komið fyrir" í stutta leiðarvísunum.

- 3 Minniskortið sem fyrir er er fjarlægt (ef það er í).

- 4 Minniskortið er sett í raufina (eins og sýnt er á myndinni).

Ganga skal úr skugga um að gyllti snertiflöturinn snúi niður.

- 5 Þegar kortinu hefur verið komið tryggilega fyrir er rafhlaðan sett aftur í og hliðinni rennt aftur á sinn stað.



Mikilvægt: Ekki má fjarlægja minniskortið í miðri aðgerð. Ganga skal úr skugga um að öllum minniskortsaðgerðum sé lokað áður en kortið er fjarlægt.



Mikilvægt: Ef verið er að setja upp aðgerð á minniskortinu og endurræsa þarf leikjatölvuna má ekki fjarlægja kortið fyrr en endurræsingu er lokið. Annars getur aðgerðarskráin glatast.

Minniskort forsniðið

Minniskort eru fánleg frá mismunandi framleiðendum. Sum eru forsniðin fyrir sölu og önnur þarf að forsniða. Leita skal upplýsinga hjá söluaðila og ef einhver vafi er, skal forsniða kortið. Forsniða þarf kortið fyrir fyrstu notkun.

- Valið er *Valkostir*→ *Forsniða minniskort*.



Beðið verður um staðfestingu á beiðninni og þegar búið er að staðfesta hana er byrjað að forsniða.

- **Mikilvægt:** Þegar minniskort er forsniðið glatast öll gögn á því varanlega.

Afritun og endurheimt upplýsinga

Hægt er að afrita upplýsingar úr minni leikjatölvunnar á minniskortið.

- Valið er *Valkostir*→ *Afrita minni tækis*.

Hægt er að endurheimta upplýsingar af minniskortinu í minni leikjatölvunnar.

- Valið er *Valkostir*→ *Endurh. frá korti*.

Lykilorð fyrir minniskort

Hægt er að setja lykilorð til að læsa minniskortinu fyrir óleyfilegri notkun.

- **Til athugunar:** Lykilorðið er geymt í leikjatölvunni og ekki þarf að rita það aftur á meðan minniskortið er notað í sömu leikjatölvu. Ef nota á minniskortið í annarri leikjatölvu verður beðið um lykilorð.

Lykilorð sett, því breytt eða það fjarlæggt

- Valið er *Valkostir*→ *Setja lykilorð*, *Breyta lykilorði* eða *Fella niður lykilorð*.

Við hvern valkost verður beðið um að lykilorð sé ritað og staðfest. Lykilorð geta verið allt að átta stafa löng.

- **Mikilvægt:** Þegar lykilorðið hefur verið fjarlæggt er minniskortið opnað og hægt er að nota það á annarri leikjatölvu án lykilorðs.

Minniskort opnað

Ef annað minniskort sem varið er með lykilorði er sett í leikjatölvuna verður notandinn beðinn um að rita lykilorð kortsins.

- Ef opna á kortið skal velja *Valkostir*→ *Taka m.kort úr lás*.

Minnisnotkun skoðuð

Með því að nota *Notað minni* er hægt að fylgjast með minnisnotkun mismunandi flokka upplýsinga og tiltæku minni fyrir uppsetningu á nýjum aðgerðum eða hugbúnaði á minniskortinu.



- Valið er *Valkostir* → *Notað minni*.

3. Leikir



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatlölvunni. Ekki má kveikja á leikjatlölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.

Dregið getur úr virkni leikja ef margar aðgerðir eru opnar. Því skal loka öðrum aðgerðum áður en leikir eru spilaðir.

Hægt er að nota aðalleikjatakkan  og  til að spila leiki. Aðrir takkar geta verið notaðir í sumum leikjum, nánari upplýsingar eru í leiðbeiningum sem fylgja leiknum.



Ábending! Hægt er að svara og slíta símtali án þess að hætta að spila.



Til athugunar: Leikjaspilun tekur orku og skerðir notkunartíma leikjatlölvunnar.



Til athugunar: Tónlistarspilari er ekki tiltækur á meðan leikir eru spilaðir.

Hægt er að kaupa fjölda leikja fyrir leikjatlölvuna. Upplýsingar um framboð á leikjum fást hjá viðurkenndum söluaðila Nokia leikja eða á www.n-gage.com.


Leikur ræstur




Til athugunar: Aftengja skal USB-snúrana við leikjatlölvuna áður en leikir eru spilaðir.

Minniskortið með leiknum er sett í Nokia N-Gage leikjatlölvuna. Sjá '[Minniskort](#)', bls. 24. Leikjateiknið birtist sjálfkrafa á aðal **Valmynd** sem niunda teiknið.

Nánari upplýsingar eru í leiðbeiningunum sem fylgja leiknum. Einnig er hægt að spila Java-leiki sem hafa verið sóttir af Internetinu. Sjá '[Java-aðgerð sett upp](#)', bls. 110.

Stutt er á **Valmynd** skrunað að leikjateikninu og stutt á .



Ábending! Stutt er á **Valmynd** →  til að hefja leikinn.

Leikur með tveim spilurum ræstur


Stundum geta tveir félagar sem eru með sama leikinn á samhæfu tæki spilað hann saman um Bluetooth-tengingu. Áður en tveggja manna leikur er spilaður skal gæta að því að Bluetooth stillingar tækjanna séu samhæfar. Sjá '[Bluetooth-tenging](#)', bls. 116. Upplýsingar um hvernig ræsa eigi leikinn, mismunandi leikstig og viðbótaraðgerðir, o.s.frv., eru í leiðbeiningunum sem fylgja leiknum.

Leikur með mörgum spilurum ræstur

Suma leiki er hægt að spila við marga spilara um Bluetooth tengingu milli samhæfra tækja sem öll hafa sama leikinn. Áður en margra manna leikur er spilaður skal gæta að því að Bluetooth stillingar tækjanna séu samhæfar. Sjá '[Bluetooth-tenging](#)', bls. 116. Upplýsingar um hvernig ræsa eigi leikinn, mismunandi leikstig og viðbótaraðgerðir, o.s.frv., eru í leiðbeiningunum sem fylgja leiknum.

4. Tónlistarspilari og útvarp


Hægt er að hlusta á tónlist sem vistað er á minniskortinu eða á útvarp í leikjatölvunni. Einnig er hægt er að taka tónlist upp úr útvarpinu eða ytra hljómtæki. Hægt er að taka upp eða flytja tónlist í gæðum sem nálgast geisladiska á minniskortið.

 **Til athugunar:** Minniskortið getur aðeins birt upplýsingar um 255 fyrstu tónlistarskrárnar.

Ef flytja á tónlistarskrár úr samhfæri tölvu í leikjatölvuna, sjá '[Nokia Audio Manager](#)', bls. 34.





Tónlistarspilari



 **Til athugunar:** Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatölvunni. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.


 Farið er í **Valmynd** → **Miðlar** → *Tónspilari* til að opna Tónlistarspilara eða ýtt á .

Með aðgerðinni *Tónspilari*, er hægt að hlusta á tónlistarskrár sem geymdar eru á minniskortinu. Til að hlusta skal tengja höfuðtölin (sjá '[Höfuðtöl tengd og notuð](#)', bls. 13) við leikjatölvuna eða hlusta á hátalarann.



 **Til athugunar:** Aðeins er hægt að spila tónlist af 32MB, 64MB eða 128MB minniskorti. Önnur minniskort eru ekki studd.

 **Til athugunar:** Þegar *Tónspilari* er notaður eyðist meiri orka og notkunartími leikjatölvunnar skerðist.










 **Ábending!** Fljótlegt er að kveikja á aðgerðinni *Tónspilari* með því að ýta á spilaratakkann .

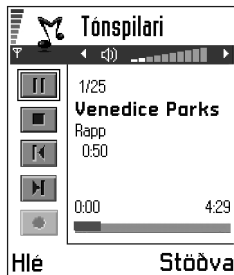
 **VIÐVÖRUN!** Það getur skaðað heyrnina að hlusta á tónlist á háum styrk.

Þegar kveikt hefur verið á *Tónspilari* hefst tónlistarspilun.

Ef breyta á hljóðstyrk höfuðtöla eða hátalara er ýtt á  eða  til að hækka eða lækka hljóðstyrkinn.

Hlustað á tónlist

Hægt er að velja spilun/hlé
 / , stöðvun ,
 síðasta lag , næsta
 lag  og upptöku 
 með því að ýta á  eða
 til að merkja
 stýrihnappinn og ýta síðan
 á  til að velja.




Valkostir í

Tónlistarspilara:

Lagalisti, Stillingar, Virkja

hátalara / Slökkva á hátalara, Hjálpgog Hætta.



 **Ábending!** Einnig er hægt að ýta á
 höfuðtölatakkann til að velja næsta lag.



Á *Lagalisti* er hægt að skoða og spila tónlistarskrár sem
 hafa verið geymdar í leikjatölvunni.

Valkostir á Lagalistanum:

*Spila, Eyða, Endurskíra, Bæta við lagalista / Taka af
 lagalista, Hjálpgog Hætta.*

Ef skoða á vistaðar tónlistarskrár er stutt
 á *Valkostir* → *Lagalisti*.

 **Ábending!** Þegar hlustað er á tónlist eru tiltækir
 Valkostir birtir með því að ýta á .

Ef spila á eitt af lögnum á *Lagalisti* er stutt á  eða 
 til að merkja lagið og síðan ýtt á *Valkostir* → *Spila*.

Hægt er að svara hringingum og hringja á meðan hlustað
 er á tónlistarspilarann. Meðan á samtali stendur er gert
 hlé á laginu og tónlistarspilarinn þagnar. Þegar samtalinu
 er slitið heldur tónlistarspilarinn sjálfkrafa áfram.

Ef svara á hringingu á meðan höfuðtöl eru notuð er
 ýtt á höfuðtölatakkann. Stillingarnar *Tónspilari*
 er stöðvaður á meðan á samtali stendur. Símtalinu er
 slitið með því að ýta aftur á höfuðtölatakkann. Sjá nánari
 upplýsingar í '[Höfuðtöl tengd og notuð](#)', bls. 13.

Ef breyta á stillingunum er stutt á *Valkostir* og valið
Stillingar. Eftirtaldir valkostir eru í boði:


- *Hljóðstíll:* Hægt er að velja stíl laganna sem eru
 spiluð til að stilla valkosti tónjafnara sjálfkrafa, eins
 og bassa/hátíðni og jafnvægi í samræmi við valinn stíl.
 Þetta getur aukið gæði spilunar. Stílnir eru: *Rokk,*
Popp, Dans, Djass, Klassik, Latneskt og Venjulegt.
- *Spilunarvalmögul:* Valið er *Venjulegt* til að spila löginn
 leikjatölvunni í röðinni sem þau birtast á lagalistanum.
 Einnig er hægt að velja *Af handahófi* eða *Endurtaka*.
- *Auka bassi:* Hægt er að auka bassann í gildandi
 tónlistarstíl.

Valkostir í Stillingum:




Breyta, Hjálpgog Til baka.

Upptaka úr ytri búnaði

Hægt er að tengja leikjatölvuna við ytri hljómtæki,
 til dæmis geislaspilara, og taka tónlist beint upp
 í leikjatölvuna.

 **Til athugunar:** Þessa aðgerð má ekki nota ólöglega! Tónlist getur verið varin með höfundarrétti. Upptaka á þess háttar tónlist er aðeins heimil til einkanota. Það er ólöglegt að afrita þess háttar tónlist í þeim tilgangi að selja eða dreifa henni.

Tónlist tekin upp úr ytra hljómtæki.


- 1 Hljómtækið er tengt. Sjá nánari upplýsingar í 'Meðfylgjandi snúrur tengdar og notaðar', bls. 14.
- 2 Stutt er á **Valmynd** → **Miðlar** → **Tónspilari**.
- 3 Stutt er á  til að merkja upptökustýrihnappinn  og síðan ýtt á  til að taka upp. Upptaka er stöðvuð með því að styðja á **Stöðva**.
- 4 Færa inn heiti lags og styðja á **Í lagi**.





Hægt er að hringja og svara hringingum á meðan tekið er upp. Hljóðstyrkur tónlistarspilara er deyfður en upptakan heldur áfram í bakgrunni. Þegar símtalinu er slitið heldur tónlistarspilariinn sjálfkrafa áfram.



Útvarp





 **Til athugunar:** Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatölvunni. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.


 Farið er í **Valmynd** → **Miðlar** → **Útvarp** til að opna Útvarp eða ýtt á .



Hægt er að hlusta á **Útvarp** í leikjatölvunni með höfuðtölunum (sjá 'Höfuðtöl tengd og notuð', bls. 13) eða hátalaranum. Höfuðtolasnúran er notuð sem loftnet fyrir útvarpið þannig að hún skal hanga laus og ávallt vera tengd.









Ef breyta á hljóðstyrk höfuðtöla eða hátalara er ýtt á  eða  til að hækka eða lækka hljóðstyrkinn.

 **Til athugunar:** Gæði útvarpssendingarinnar fara eftir dreifikerfi útvarpsstöðvarinnar á viðkomandi svæði.

 **VIÐVÖRUN!** Það getur skaðað heyrnina að hlusta á tónlist á háum styrk.

 **Ábending!** Ef stutt er á höfuðtölatakkann er næsta vistaða rás valin.





 **Ábending!** Fljótlegt er að kveikja á aðgerðinni **Útvarp** með því að ýta á útvarpstakkann .



Hægt er að velja næstu rás , síðustu rás , sjálfvirka stillingu upp , sjálfvirka stillingu niður  og upptöku  með því að ýta á  eða  til að merkja stýrihnappinn og ýta síðan á  til að velja.




Valkostir í Útvarpi:
Stöðvar, Virkja hátalara /
Slökkva á hátalara, Sjálfvirk stilling upp, Sjálfv. stilling niður,
Handvirk stilling, Vista stöð, Hjálpog Hætta.

Stíllt inn á útvarpsstöð

- Þegar *Útvarp* er í gangi er valið **Valkostir**→ *Sjálfvirk stilling upp* eða *Sjálfv. stilling niður* fyrir sjálfvirka stillingu. Þegar rás finnst birtist nýja tíðnin á skjánum.
 **Til athugunar:** Hafi útvarpsstöðvar þegar verið vistaðar kann að vera að stöðvarnúmerið og nafnið birtist líka.
 **Til athugunar:** Tíðnisviðið er á bilinu 87,5–108,0 MHz.
- Einnig er hægt að stilla handvirkt með því að velja **Valkostir**→ *Handvirk stilling* og ýta á  eða  til að færa tíðnina upp eða niður (0,05 MHz þrep).

 **Ábending!** Ef tíðnin er þekkt er hægt að nota takkaborðið til að færa hana inn beint (ýtt er á  til að fá tugatákn).


- Ef vista á stöð í leikjatölvunni er valið **Valkostir**→ *Vista stöð*. Skrúnað er að stöðvastaðsetningunni þar sem geyma á stöðina og stutt á **Velja**. Heiti útvarpsstöðvarinnar er ritað og stutt á **Í lagi**.

 **Til athugunar:** Tóm pláss eru birt með sjálfgefnu tíðnina 87,5 MHz.


Útvarp notað

Valkostir á stöðvalistanum:
Hlusta, Virkja hátalara / Slökkva á hátalara, Endurskíra, Eyða, Hjálpog Hætta.

Þegar *Útvarp* er í gangi er hægt að slökkva á því með því að ýta á **Hætta**.


 **Til athugunar:** Þegar hátalarinn er virkur er dregið niður í höfuðtölunum.

Hægt er að svara hringingum og hringja á meðan hlustað er á útvarpið. Meðan á símtali stendur er hljóðstyrkur útvarpsins deyfður. Þegar símtalinu er slitið heldur útvarpið sjálfkrafa áfram.




 **Til athugunar:** Með því að nota *Útvarp* eyðist orka og notkunartími leikjatölvunnar skerðist.

Hafi útvarpsstöðvar þegar verið vistaðar er hægt að velja **Valkostir**→ *Stöðvar* til að velja stöðina sem á að hlusta á. Einnig er hægt að velja útvarpsstöð með númerið 1 til 9




með því að styðja á samsvarandi tölutakka. Einnig er hægt að velja útvarpsstöð með númer á bilinu 10 til 20 með því að ýta á tölutakkana hvorn á eftir öðrum, til dæmis $1 + 0 = 10$, $1 + 5 = 15$ og $2 + 0 = 20$.


 **Til athugunar:** Ef höfuðtólin eru aftengd rennur *Útvarp* út á tíma eftir 5 mínútur og slekkur á sér.

Uptaka úr útvarpi

Hægt er að taka gildandi útvarpsstöð upp með því að styðja á  til að merkja upptökustýrihnappinn  og styðja síðan á  til að taka upp. Færa inn heiti lags og styðja á **Í lagi**.



 **Til athugunar:** Uptökuham verður upptökutakinn  að stöðvunarhnappi .

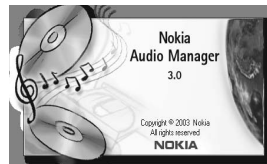
 **Ábending!** Einnig er hægt að nota **Stöðva**.

Hægt er að svara hringingum og hringja á meðan tekið er upp úr útvarpinu. Hljóðstyrkur útvarpsins er deyfður en upptakan heldur áfram í bakgrunni. Þegar símtalinu er


slitið heldur útvarpið sjálfkrafa áfram. Hægt er að spila upptökur úr útvarpinu í tónlistarspilaranum.


Nokia Audio Manager

Í Nokia Audio Manager er hægt að velja stafrænar tónlistarskrár á samhfæri tölvu og flytja þær yfir á minnskort Nokia N-Gage leikjatölvunnar. Með hugbúnaðinum Nokia



Audio Manager er einnig hægt að búa til M3U spilunarlista í tölvunni með tilvísun í annað hvort MP3-skrár eða lög sem vistuð hafa verið af geisladiskum. Til þess að tölvun fái aðgang að miðlunargeymslusvæðinu (minnskortinu) á leikjatölvunni þarf að tengja leikjatölvuna við tölvuna með DKE-2 USB Mini-B snúrunni sem fylgir með. Sjá 'Meðfylgjandi snúrir tengdar og notaðar', bls. 14. Síðan er hægt að birta efni minnskorts leikjatölvunnar í Mobile Device hluta gluggans *Music Studio* í Nokia Audio Manager. Tónlistarskrárnar á spilunarlistunum geta til dæmis verið fluttar af geisladiskum.

 **Til athugunar:** Þegar verið er að nota Nokia Audio Manager þarf aðeins að tengja leikjatölvuna við tölvuna með DKE-2 USB Mini-B snúrunni (sjá 'Meðfylgjandi snúrir tengdar og notaðar', bls. 14.); allt annað er gert í tölvunni.

 **Til athugunar:** Þessa aðgerð má ekki nota ólöglega! Tónlist getur verið varin með höfundarrétti. Uptaka á


Þess háttar tónlist er aðeins heimil til einkanota. Það er ólöglegt að afrita þess háttar tónlist í þeim tilgangi að selja eða dreifa henni.



Ábending! Hugbúnaðurinn er á geisladiskinum sem fylgir í sölupakkanum.

Kerfiskröfur

Til að setja upp og nota Nokia Audio Manager þarf eftirfarandi:

- Intel-samhæfa PC-tölvu með Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 eða Windows XP stýrikerfi.
-  **Til athugunar:** Hugbúnaðurinn er ekki studdur á tölvu þar sem stýrikerfið hefur verið uppfært úr Windows 95 eða 3.1 í Windows 98.
- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz ráðlagt),
- Minnst 35 MB laust rými á disk,
- Mælt er með minnst 48 MB af minni, 64 MB fyrir Windows 2000,
- Skjá með 800 x 600 dílum og fleiri en 65536 litum, stillingin High Colour,
- CD ROM drif af staðlinum SCSI/ANSI X3T10-1048D. ATAPI/SFF-8020i staðall.

Uppsetning Nokia Audio Manager



Til athugunar: Ekki skal tengja USB-snúrana við tölvuna fyrr en hugbúnaðurinn Nokia Audio Manager á

geisladiskinum sem fylgir sölupakka Nokia N-Gage leikjatölvunnar hefur verið settur upp.

- 1 Windows er ræst.
- 2 Geisladiskurinn sem fylgir í sölupakkanum er settur í geisladrif tölvunnar.
- 3 Geisladiskurinn ætti að ræsa sig upp sjálfkrafa. Ef svo er ekki skal opna Windows Explorer og velja geisladrifið sem diskurinn var settur í. Hægri smellt er á teiknið Nokia Audio Manager og valið Autorun.
- 4 Fylgja skal uppsetningarleiðbeiningunum sem birtast á skjá tölvunnar til að ljúka uppsetningunni.
- 5 Þegar uppsetningu hugbúnaðarins er lokið er möppu fyrir Nokia Audio Manager bætt við Programs.



Til athugunar: Það er nauðsynlegt að endurræsa tölvuna eftir uppsetningu á hugbúnaðinum Nokia Audio Manager.

Lög á geisladiskum vistuð í Nokia Audio Manager

í tölvunni skal opna Nokia Audio Manager, upphafsskjárin birtist.

- 1 Tónlistardiskur er settur í geisladrif tölvunnar og smellt á *geislaspilarateiknið*. Sjálfgefið er að allar upplýsingar um lög séu birtar.
- 2 Ef vista á lög eru lögín valin og smellt á hnappinn *Save tracks*.




Til athugunar: Ekki skal fjarlægja geisladiskinn fyrr en lokið er við að vista. Framvinduvísir gefur til kynna hve langan tíma tekur að vista lögín.

- 3 Ef flytja á vistuðu lögin í *Music Studio*, er smellt á hnappinn *+ Add*, lögin valin og smellt á *Open*.

Nú er hægt að flytja lögin í *Music Studio* í *N-Gage* leikjatölvuna.

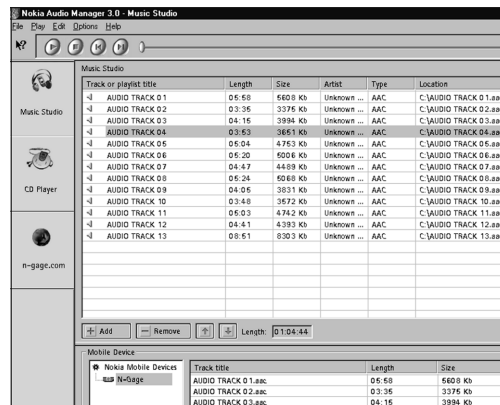
Tónlistarskrár fluttar í tækioð

- 1 Lögin og spilunarlistarnir eru vistuð í *Music Studio* í *Nokia Audio Manager*, sjá nánari leiðbeiningar í fyrri kafla eða hjálpina í *Nokia Audio Manager*.

 **Til athugunar:** Gæta skal að því að tölvan og leikjatölvan séu tengd með USB-snúrunni sem fylgir með. Sjá 'Meðfylgjandi snúrur tengdar og notaðar', bls. 14.

- 2 Í tölvunni skal opna *Nokia Audio Manager*, upphafsskjárin birtist.
- 3 Smellt er á teiknið í fartækjahluta *Music Studio*.

- 4 Lög eða spilunarlistar sem á að flytja á minniskortið í leikjatölvunni eru valin: viðkomandi lög eða spilunarlistar eru valin með því að smella á þau.




- 5 Smellt er á *Transfer to device*.


Ef valin er meiri tónlist en kemst fyrir á minniskorti leikjatölvunnar birtast villuboð. Hætta þarf við að velja sum lögin þar til valið kemst fyrir.


Flutningur með Windows Explorer

Hægt er að nota Windows Explorer til að flytja MP3- eða .AAC-tónlistarskrár á minniskortið í leikjatölvunni.

 **Til athugunar:** Gæta skal að því að tölvun og leikjatölvun séu tengd með USB-snúrunni sem fylgir með. Sjá 'Meðfylgjandi snúrun tengdar og notaðar', bls. 14.

- 1 Opna skal Windows Explorer og birta diska sem tengdir eru við tölvuna. Eitt af drifunum ætti að vísa í **N-Gage** leikjatölvuna (staðbundinn diskur). Smelltt er á það til að birta glugga með efni minniskortsins í leikjatölvunni.
- 2 Opna skal annan Windows Explorer glugga og birta efni möppunnar í tölvunni þar sem MP3 og .AAC skrárnar sem flytja skal eru geymdar.
- 3 Velja skal lögin í tölvunni sem á að flytja í leikjatölvuna og draga og sleppa þessum skráum í fyrsta gluggann. Lögin verða nú flutt í leikjatölvuna og hægt verður að spila þau í aðgerðinni *Tónspilari*. Áður en lög eru flutt með Windows Explorer skal gæta að stærð skráanna sem á að flytja. Reikna má með um það bil 10 sekúndum til að flytja hvert 1MB. Ekki skal trufla flutninginn eða fjarlægja snúruna fyrir en ferlinu er lokið.

 **Mikilvægt!** Í Windows Explorer er hugsanlega gefið til kynna að skráaflutningi sé lokið áður en nægur tími er liðinn. Það er ekki endilega reyndin og reikna þarf með um það bil 10 sekúndum til að flytja hvert 1MB. Ef flutningurinn er rofinn fyrir eru skrárnar hugsanlega ekki fluttar.

 **Til athugunar:** Skrár sem fluttar eru með Windows Explorer birtast ekki í glugganum Nokia Audio Manager Mobile Device.

Ef valin er meiri tónlist en kemst fyrir á minniskorti leikjatölvunnar birtast villuboð. Fjarlægja skal nokkrar tónlistarskrár og byrja aftur.

N-gage.com

Í Nokia Audio Manager er gluggi til að vafra um Internetið. Sjálfgefin heimasíða vafrans er n-gage.com. Hægt er að færa hvaða slóð sem er í veffangssviðið. Ef leita skal á Internetinu þarf að velja setur með leitarvél. Sækja þarf lög af Internetinu í tölvuna áður en hægt er að bæta þeim í gluggann *MusicStudio* til að flytja þau í leikjatölvuna.

Aðrar aðgerðir

Gerðir tónlistarskráa sem studdar eru

Nokia Audio Manager styður MP3 tónlistarskrár og M3U spilunarlista. Hægt er að búa spilunarlista til í *MusicStudio*. Þegar spilunarlisti er valinn til flutnings á minniskort leikjatölvunnar eru aðeins þau lög sem nefnd eru á spilunarlistanum flutt. Skrár sem búnar eru til með *geislaspilaranum* hafa nafnaukann .AAC. Hægt er að spila þær skrár í tölvunni í Nokia Audio Manager og flytja þær á minniskortið í leikjatölvunni.

Sviðum í lögum breytt í tölvunni

Þegar lög eða spilunarlistar eru birt í *Music Studio*, er hægt að breyta upplýsingum um lag og flytjanda. Sjá nánari upplýsingar í hjálpinni við Nokia Audio Manager.



5. Stillingar

➡ Farið er í **Valmynd** → **Verkfæri** → **Stillingar**.

Almennum stillingum breytt

- 1 Skrúnað er að stillingamöppu og stutt á til að opna hana.
- 2 Skrúnað er að viðkomandi stillingu og stutt á til að
 - víxla milli valkosta ef þeir eru aðeins tveir (**Virkt/Óvirkt**).
 - opna lista yfir valkosti eða rítíl.
 - opna renniskjá, stutt er á eða til að hækka eða lækka gildið.

Stillingar tækis



Almennar

- **Tungumál tækis** – Hægt er að skipta um tungumálið á skjátextunum í leikjatölvunni. Þessi breyting hefur einnig áhrif á snið dag- og tímasetningar og skiltákn sem eru notuð, t.d. í útreikningum. Ef valið er *Sjálfvirkt* velur síminn tungumál samkvæmt upplýsingum á SIM-kortinu. Þegar skipt hefur verið um tungumál verður að kveikja aftur á leikjatölvunni.
- ➡ **Til athugunar:** Ef stillingum á *Tungumál tækis* eða *Tungumál texta* er breytt hefur það áhrif á allar


aðgerðir í leikjatölvunni og breytingin gildir þar til stillingum er breytt aftur.

- **Tungumál texta** – Hægt er að breyta textatungumálinu í leikjatölvunni. Breyting á tungumálinu hefur áhrif á
 - það hvaða stafir verða tiltækir þegar stutt er á takkana (-),
 - það hvaða orðabók er notuð við sjálfvirka ritun og
 - hvaða sérstafir verða tiltækir þegar stutt er á takkana og .

Dæmi: Notuð er leikjatölva með skjátextum á ensku en skrifa á öll skilaboð á frönsku. Þegar skipt hefur verið um tungumál leitar orðabókin að orðum á frönsku og helstu sérstafir og greinarmarki í frönsku verða tiltæk þegar stutt er á takkana og .

Ábending! Einnig er hægt að breyta þessu í sumum ritfærsluaðgerðum. Stutt er á og valið *Tungumál texta*.



- **Orðabók** – Til að stilla sjálfvirka ritun á *Virk* eða *Óvirk* fyrir allar ritfærsluaðgerðir í leikjatölvunni. Einnig má breyta þessari stillingu meðan verið er í ritfærslu. Stutt er á og valið. *Orðabók* → *Orðabók virk* eða *Óvirk*.
- ➡ **Til athugunar:** Orðabók til sjálfvirkrar ritunar er ekki til fyrir öll tungumál.

- *Opnun.kv. eða táknm.* – Stutt er á  til að opna stillinguna. Opnunarkveðjan eða táknmyndin birtist snöggvast í hvert skipti sem kveikt er á leikjatölvunni. Valið er *Sjálfvalin* ef nota á sjálfgefnu myndina. Valið er *Texti* ef skrifa á opnunarkveðju (hálm. 50 stafir). Valið er *Mynd* til að velja ljósmynd eða annað myndefni úr **Myndir**.
- *Upprun. still. tækis* – Hægt er að endurstilla sumar stillingar í upprunaleg gildi. Til þess þarf öryggisnúmer. Sjá bls. 47. Þegar stillingar hafa verið færðar í upphaflegt horf getur tekið lengri tíma að kveikja á leikjatölvunni.



Til athugunar: Öll skjöl og skrár sem hafa verið búin til verða óbreytt.

Biðhamur

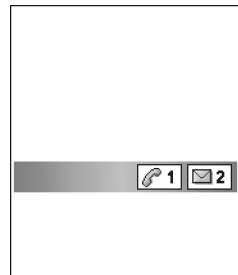
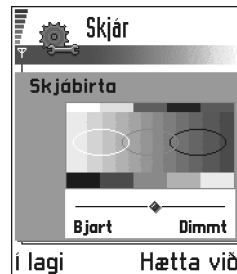
- *Bakgrunnsmynd* – Hægt er að velja hvaða mynd sem er sem bakgrunnsmynd í biðham. Valið er *Já* ef velja á mynd úr **Myndir**.
- *Vinstri valtakki* og *Hægri valtakki* – Hægt er að breyta flýtvísunum sem eru fyrir ofan vinstri  og hægri  valtakkana í biðham. Auk forritsaðgerða er hægt að láta flýtvísanir leiða til aðgerða, t.d. *Ný skilaboð*.



Til athugunar: Ekki er hægt að setja upp flýtvísun fyrir aðgerð sem notandi hefur sjálfur sett upp.


Skjár

- *Skjábirta* – Til að breyta birtustigi á skjánum svo að hann verði bjartari eða dimmari.
- *Litaval* – Til að breyta litunum á skjánum.
- *Skjávari birtist eftir* – Skjávarinn kemur upp þegar þessi tími er liðinn. Þegar skjávarinn er á er skjárinu auður og skjávararöndin sýnileg.
 - Skjávarinn er gerður óvirkur með því að ýta á einhvern takka.
- *Skjávari* – Það sem á að birtast á skjávararöndinni er valið: tími og dagsetning eða texti að eigin vali. Staðsetning og litur skjávararandarinnar breytist með einnar mínútu millibili. Skjávarinn breytist einnig til að sýna fjölda nýrra skilaboða og ósvaraðra símtala.



Stillingar f. hringingu



 **Til athugunar:** Ef breyta á stillingum á símtalaflutningi er farið í **Valmynd**→ **Verkfæri**→ **Símt.flutningur**. Sjá 'Stillingar fyrir símtalaflutning', bls. 19.


Senda mitt númer

- Með þessari sérþjónustu er hægt að stilla símann þannig að númerið birtist (*Já*) eða sjáist ekki (*Nei*) á síma þess sem hringt er til. Einnig getur gildið verið stillt af símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni þegar númer er fengið (*Stílt hjá netinu*).

Símtal í bið: (sérþjónusta)

- Símafyrirtækið lætur notandann vita af nýju símtali ef hann er að tala í símann. Valið er: *Gera virkt* til að biðja símafyrirtækið að gera biðsímtalaþjónustuna virka, *Ógilda* til að biðja símafyrirtækið að gera biðsímtalaþjónustuna óvirka eða *Ath.stöðutil* að kanna hvort aðgerðin er virk eða ekki.

Sjálfvirkt endurval



- Ef þessi stilling er virk gerir leikjatölvan sjálfkrafa allt að 10 tilraunir til að koma á sambandi ef ekki næst strax samband við það númer sem hringt er í. Stutt er á  til að stöðva sjálfvirkt endurval.

Samantekt e. hring.




- Þessi stilling er gerð virk ef leikjatölvan á að birta tíma og verð síðasta símtals. Ef sýna á verð þarf aðgerðin

Takm. á hring.kostn. að vera virk í SIM-kortinu. Sjá bls. 21.

Hraðval


- Valið er *Virkt* og þá er hægt að hringja í númerin sem tengd eru hraðvalstökkunum ( - ) með því að styðja á og halda niðri takkanum. Sjá einnig 'Hraðvalstökkum úthlutað', bls. 56.

Takkasvar

- Valið er *Virkto* þá er hægt að svara hringingu með því að styðja á hvaða takka sem er, að ,  og  undanskildum.


Lína í notkun (sérþjónusta)

- Þessi stilling er aðeins birt ef SIM-kortið styður tvö áskriftarnúmer, þ.e. tvær símalínur. Tilgreina skal hvora línuna (*Lína 1* eða *Lína 2*) eigi að nota við símtöl og við sendingu skilaboða. Hægt er að svara símtölum á báðum línunum, án tillits til þess hvor línan er valin.

 **Til athugunar:** Ekki verður hægt að hringja ef valið er *Lína 2* og ekki er fyrir hendi áskrift að þjónustunni.

Komið er í veg fyrir línuval ef valið er *Línuskipting*→ *Gera óvirka* og það er stutt á SIM-kortinu. PIN2-númer er nauðsynlegt til að breyta þessari stillingu.



Ábending: Vixlað er milli símalínanna með því að styðja á  og halda niðri í biðham.

Tengistillingar



Almennar upplýsingar um gagnatengingar og aðgangsstaði



Útskýring: Aðgangsstaður – Staðurinn þar sem leikjatölvan tengist Internetinu með gagnasendingar- eða pakkgagnatengingu. Aðgangsstaður getur verið á vegum Internetþjónustu, þjónustuveitu fyrir þráðlausan búnað eða símafyrirtækis.

Ef skilgreina á stillingar yfir aðgangsstaði er farið í *Stillingar* → *Samband* → *Aðgangsstaðir*.

Gagnatengingu þarf til að tengjast aðgangsstað. Leikjatölvan styður þrenns konar gagnatengingar.

- GSM–gagnasendingu (G),
- GSM–háhraða gagnasendingu (H) og
- pakkgagnatengingu (GPRS) (G).

Hægt er að skilgreina þrenns konar aðgangsstaði: MMS–aðgangsstaði, vafraaðgangsstaði og Internetaðgangsstaði (IAP). Upplýsingar um hvers konar aðgangsstaðir eru nauðsynlegir fyrir þjónustuna sem á að nota fást hjá þjónustuveitunni. Tilgreina þarf stillingar á aðgangsstað ef t.d. á að

- senda og taka við margmiðlunarboðum,
- senda og taka við tölvupósti,
- skoða vafrafið,ur,
- sækja Java™ aðgerðir,
- nota Upplutn. myndu eða

- nota leikjatölvuna sem mótaled.

Sjá einnig '[Gagnatengingarvísar](#)', bls. 9.

GSM–gagnasendingar

GSM–gagnasending gerir kleift að senda gögn á allt að 14,4 Kbps sendingarhraða. Símafyrirtækið eða þjónustuveitan gefa upplýsingar um gagnþjónustu og áskrift.

Lágmarksstillingar fyrir gagnasendingar

- Ef setja á upp mjög einfaldar stillingar fyrir GSM–gagnasendingar er farið í *Stillingar* → *Samband* → *Aðgangsstaðir* og valið **Valkostir** → *Nýr aðgangsstaður*. Eftirfarandi er tilgreint: *Flutningsmáti: GSM–gögn, Innhringinúmer, Tegund tengingar. Varanleg, Tegund gagnasend.: Hliðrænug. Hám. hraði gagnas.: Sjálfvirkur.*

Háhraðagagnasending (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



Útskýring: Háhraðagagnasending gerir kleift að senda gögn á allt að 43,2 Kbps sendingarhraða.

Símafyrirtækið eða þjónustuveitan gefa upplýsingar um háhraðagagnþjónustu og áskrift.



Til athugunar: Gagnasendingar í HSCSD–ham ganga mun hraðar á rafhlöðu leikjatölvunnar en venjuleg símtöl eða gagnasendingar vegna þess að leikjatölvan sendir gögnin hugsanlega oftar.

Pakkagögn (General Packet Radio Service, GPRS)



Útskýring: Pakkagögn (General Packet Radio Service (GPRS)) nota pakkatækni þar sem upplýsingar eru sendar í stuttum gagnapökkum um þráðlausa netkerfið.

Lágmarksstillingar fyrir pakkagagnatengingar

- Notandinn verður að hafa áskrift að GPRS-þjónustu. Símafyrirtækið eða þjónustuveitan gefa upplýsingar um GPRS-þjónustu og áskrift.
- Farið er í **Stillingar** → **Samband** → **Aðgangsstaðir** og valið **Valkostir** → **Nýr aðgangsstaður**. Eftirfarandi er tilgreint: *Flutningsmáti: GPRS og Nafn aðgangsstaðar*. Fært er inn nafnið sem þjónustuveitan hefur gefið. Sjá nánari upplýsingar í 'Aðgangsstaður búinn til', bls. 43.

Gjöld fyrir pakkagögn og aðgerðir

Virkt GPRS-samband er gjaldfært og einnig aðgerðir sem nýta GPRS, t.d. vafraþjónusta, gagnasendingar og gagnamóttaka og SMS-skilaboð. Símafyrirtæki eða þjónustuveita gefur nánari upplýsingar um verð. Sjá einnig 'Pakkagagnamælir og tengingarteljari', bls. 23.

Aðgangsstaður búinn til

Valkostir á

aðgangsstaðalistanum: *Breyta, Nýr aðgangsstaður, Eyða, Hjálp og Hætta*.

Hugsanlega eru fyrirframstilltir aðgangspunktur í leikjatólvunni. Einnig er hægt að fá aðgangsstaðarstillingar sendar í "snjallboðum" (smart message) frá þjónustuveitunni. Sjá 'Snjallboð móttækin', bls. 79.

Ef engir aðgangsstaðir hafa verið skilgreindir þegar *Aðgangsstaði*ropnast er notandinn beðinn að búa hann til.

Ef aðgangsstaðir eru til fyrir er valið **Valkostir** → *Nýr aðgangsstaður* og valið:

- *Nota sjálfv. stillingar* til að nota sjálfgefnu stillingarnar. Vali er breytt eins og með þarf og stutt á **Til baka** til að vista stillingarnar.
- *Nota gildandi stillingar* til að nota fyrirbyggjandi stillingar sem grunn fyrir nýja aðgangsstaðinn. Listi yfir fyrirbyggjandi aðgangsstaði er opnaður. Staður er valinn og stutt á **Í lagi**. Stillingar aðgangsstaðar eru opnaðar með sumum sviðum útfylltum.

Aðgangsstaðir	
	Nafn tengingar 1
	Nafn tengingar 2
	Nafn tengingar 3
	Nafn tengingar 4
	Nafn tengingar 5
	Nafn tengingar 6
Valkostir Til baka	

Aðgangsstað breytt

Þegar Aðgangsstaðir eru opnaðir birtist listi yfir tiltæka staði. Skrúnað er að aðgangsstaðnum sem á að breyta og stutt á .

Aðgangsstað eytt

Í listanum er skrunað að þeim aðgangsstað sem á að fjarlægja og valið **Valkostir** → *Eyða*.

Aðgangsstaðir

Valkostir þegar

aðgangsstaðastillingum er breytt: *Breyta, Frekari stillingar, Hjálp og Hætta*.

Hér er stutt útskýring á þeim stillingum sem getur þurft fyrir mismunandi gagnatengingar og aðgangsstaði.



Til athugunar: Byrjað er efst á að færa inn stillingarnar því það fer eftir því hvaða gagnatenging er valin (*Flutningsmáti*) eða hvort færa þarf inn *IP-tala vefgáttar* hvaða svið fyrir stillingar eru tiltæk.




Til athugunar: Fylgja skal leiðbeiningum þjónustuveitunnar nákvæmlega.

- *Nafn tengingar* – Gefa skal tengingunni lýsandi heiti.
- *Flutningsmáti* – Valkostirnir eru *GSM-gögn*, *Háhraða GSM* og *GPRS*. Mismunandi er hvaða svið eru tiltæk eftir því hvaða gagnatenging er valin. Fyllt er í alla reiti sem merktir eru **Þarf að skilgr.** eða hafa rauða stjörnu. Önnur svið þarf ekki að fylla út, nema þjónustuveitan hafi farið fram á það.



Til athugunar: Ef hægt á að vera að nota gagnatengingu verður símafyrirtækið að styðja hana og, ef með þarf, gera hana virka fyrir SIM-kortið.

- *Nafn aðgangsstaðar* (gildir aðeins um pakkagögn) – Heiti aðgangsstaðar þarf til að koma á tengingu við GPRS-netið. Hægt er að nálgast heiti aðgangsstaðarins hjá símafyrirtæki eða þjónustuveitu.
- *Innhringinúmer* (aðeins fyrir GSM-gögn og háhraðagögn) – Mótaldssímanúmer aðgangsstaðarins
- *Notandanafn* – Fært er inn notandanafn ef þjónustuveitan krefst þess. Notandanafn getur þurft til að koma á gagnatengingu og það fæst yfirleitt hjá þjónustuveitunni. Skipt getur máli hvort notaðir eru hástafir eða lágstafir í nafninu.
- *Biðja um lykilorð* – Ef færa þarf inn nýtt lykilorð við hverja innskráningu eða ef ekki á að vista lykilorðið í leikjatölvunni er valið *Já*.
- *Lykilorð* – Lykilorð getur þurft til að koma á gagnatengingu og það fæst yfirleitt hjá þjónustuveitunni. Skipt getur máli hvort notaðir eru hástafir eða lágstafir í lykilorðinu. Þegar lykilorð er fært inn sjást stafirnir örstutt og breytast svo í stjörnur (*). Auðveldast er að færa inn tölur með því að styðja á  og velja *Bæta í númeri* og halda síðan áfram að færa inn stafi.
- *Aðgangskort* – *Venjulegt* / *Öruggt*.
- *IP-tala vefgáttar* – IP-talan sem viðkomandi vafragátt notar.
- *Heimasíða* – Það fer eftir því hvað er verið að setja upp, hvort rita skal
 - veffang þjónustunnar eða
 - veffang margmiðlunarboðastöðvarinnar.

- *Varin tenging* – Tilgreint er hvort Transport Layer Security (TLS) er notað við tenginguna. Fylgja skal leiðbeiningum þjónustuveitunnar.
- *Tegund tengingar* – *Varanleg* / *Bráðabirgða*.
- *Tegund gagnasend.* (á aðeins við um GSM-gögn og háhraðagögn) *Hliðræn*, ISDN v.110eða ISDN v.120 tilgreinir hvort leikjatölvun notar analóg- eða stafræna tengingu. Þessi stilling ræðst bæði af GSM-þjónustufyrirtækinu og Internet-þjónustuveitunni því sum GSM-þjónustufyrirtæki styðja ekki allar tegundir ISDN-tenginga. Nánari upplýsingar fást hjá Internet-þjónustuveitu. Ef ISDN-tengingar eru tiltækar ganga tengingar hraðar en með analóg-aðferðum.





Útskýring: ISDN-tengingar eru leið til að koma á gagnasendingum milli leikjatölvunnar og aðgangsstaðarins. ISDN-tengingar eru stafrænar alla leið og því tekur skemmri tíma að koma þeim á og gagnahraðinn er meiri en með hliðrænum (analóg) tengingum. Ef nota á ISDN-tengingu verða bæði Internet-þjónustuveitan og símafyrirtækið að styðja það.

- *Hám. hraði gagnas.* (á aðeins við um GSM-gögn og háhraðagögn) – Valkostirnir eru *Sjálfvirkur* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, eftir því hvað valið var í *Tegund tengingar* og *Tegund gagnasend.* Þessi valkostur gerir kleift að takmarka sendingarhraðann þegar háhraða gagnasending er notuð. Aukinn gagnahraði kann að kosta meira; það fer eftir þjónustuveitu.



Til athugunar: Ofangreindur hraði sýnir hámarkshraðann sem tengingin notar. Meðan tenging stendur yfir getur hraðinn orðið minni ef aðstæður eru þannig á netinu.



Ábending! Við ritun er stutt á  til að opna sérstafatöfluna. Stutt er á  til að færa inn bíl.



Ábending! Sjá einnig 'Stillingar sem eru tilskildar fyrir margmiðlunarboð', bls. 74, 'Nauðsynlegar stillingar í tölvupósti', p. 76 og 'Uppsetning leikjatölvunnar fyrir vafrabjónustu', p. 104.

Valkostir → Frekari stillingar

- *IP-tala tækis* – IP-netfang símans.
- *Aðalnafnamiðlari:* – IP-númer aðalmiðlara DNS.



Útskýring: DNS – Kerfi umdæmisheita (Domain Name Service). Internet-kerfi sem þýðir umdæmisheiti, eins og www.nokia.com yfir í IP-númer eins og 192.100.124.195.

- *Aukanafnamiðlari:* – IP-númer aukamiðlara DNS.



Til athugunar: Ef færa þarf inn gildi fyrir *IP-tala tækis*, *Aðalnafnamiðlari*eða *Aukanafnamiðlari* skal leita til Internet-þjónustunnar til að fá þessi vístföng.

Eftirfarandi stillingar sjást ef gagnasending og háhraðagögn hafa verið valin sem tegund tengingar:

- *Nota svarhringingu* – Með þessum valkosti getur miðlari hringt aftur eftir fyrstu hringingu. Áskrift að þessari þjónustu fæst hjá þjónustuveitunni.
- *Teg. svarhringingar* – Valkostirnir eru *Nota nr. miðlara* / *Nota annað nr.* Hægt er að fá réttar stillingar hjá

þjónustuveitunni; þær fara eftir uppsetningunni sem þar er ákveðin.

- *Nr. fyrir svarhring.* – Fært er inn gagnasímanúmer leikjatölvunnar sem svarhringingarmiðlarinn notar. Yfirleitt er þetta númer gagnasendingarsímanúmer leikjatölvunnar.
- *Nota PPP-þjöppun* – Ef stillt er á *Jáhraðar* þessi valkostur á gagnaflutningnum, ef PPP-miðlarinn styður það. Ef vandræði eru við að koma á tengingu má reyna að stilla þetta á *Nei*. Ráðleggingar fást hjá þjónustuveitunni.



Útskýring: PPP (Samskiptareglur beinlínu - Point-to-Point Protocol) – samskiptareglur fyrir netkerfishugbúnað sem gera tölvu með mótald og símalínu kleift að tengjast beint við Internetið.

- *Nota innskráningu* – Valkostirnir eru *Já* / *Nei*.
- *Innskráning* – Innskráning er tilgreind.
- *Setja upp mótald* (Uppsetningarstrengur mótalds)– Stýrir leikjatölvunni með AT-skipunum mótalds. Ef með þarf eru færðir inn stafir sem GSM-þjónustufyrirtækið eða Internet-þjónustan tilgreinir.

GPRS

↩ Farið er í **Stillingar** → *Samband* → *GPRS*.

GPRS-stillingarnar tengjast öllum aðgangsstöðum sem nota pakkagagnatengingar.

GPRS-tenging – Ef valið er *Efsamband næst* og netkerfið styður pakkagögn er leikjatölvan skráð inn á GPRS-netið og sending skilaboða verður um GPRS. Einnig verður fljótlegra að ræsa virka pakkagagnatengingu, t.d. til að senda og taka á móti tölvupósti. Ef valið er *Ef með þarf* notar leikjatölvan aðeins pakkagagnatengingu ef ræst er aðgerð þar sem hennar er þörf.

Aðgangsstaður – Tilgreina þarf heiti aðgangsstaðar ef nota á leikjatölvuna sem pakkagagnamótald fyrir tölvuna. Nánari upplýsingar um mótaldstengingar eru á bls. 121.



Til athugunar: Ef GPRS næst ekki og valið hefur verið *Efsamband næst* reynir leikjatölvan af og til að koma á pakkagagnatengingu.

Gagnasending

↩ Farið er í **Stillingar** → *Samband* → *Gagnasending*.

Gagnasendingarstillingar tengjast öllum aðgangsstöðum sem nota gagnasendingar og háhraða gagnasendingar.

Tími á netinu – Ef engar aðgerðir eru í gangi er gagnasendingin sjálfkrafa aftengd þegar biðtími er útrunninn. Valkostirnir eru *Notandi skilgr.*, þá þarf notandi að færa inn tíma, eða *Ótakmarkaður*.

Dagur og tími



- Með dagsetningar- og tímastillingum er hægt að tilgreina dag- og tímasetningu sem á að nota í leikjatölvunni og einnig breyta skiltáknum í dag-

og tímasetningu. Valið er *Útlit klukku* → *Með vísun* eða *Stafræn* til að breyta útliti klukkunnar í biðham. Valið er *Sjálfv. tímauppfærsla* ef farsímakerfið á að uppfæra tíma, dagsetningu og tímabeltisupplýsingar sjálfkrafa (sérþjónusta).



Til athugunar: Til þess að *Sjálfv. tímauppfærsla* stillingin taki gildi þarf að endurræsa leikjatölvuna.



Ábending! Sjá einnig Tungumálsstillingar, bls. 39.

Öryggi



Tæki og SIM

Um mismunandi aðgangsnúmer sem getur þurft að nota:

- **PIN-númerið (4 til 8 tölustafir)** (Personal Identification Number) kemur í veg fyrir að SIM-kortið sé notað í leyfisleysi. PIN-númerið fylgir yfirleitt SIM-kortinu. Eftir þrjár misheppnaðar tilraunir til að færa inn PIN-númer er númerinu lokað. Ef PIN-númerið er lokað þarf að opna það áður en hægt er að nota SIM-kortið aftur. Sjá upplýsingarnar um PUK-númer.
- **PIN2-númer (4 til 8 tölustafir)** – PIN2-númerið, sem fylgir sumum SIM-kortum, er nauðsynlegt til að komast í sumar aðgerðir, t.d. kostnaðarteljara.
- **Númer fyrir læsingu (5 tölustafir)** – Læsingarnúmerið má nota til að læsa leikjatölvunni og takkaborðinu svo að það sé ekki notað í leyfisleysi.



Til athugunar: Upphaflega stillingin á læsingarnúmerinu er **12345**. Breyta skal læsingarnúmerinu ef hindra á óleyfilega notkun leikjatölvunnar. Nýja númerinu skal haldið leyndu og á öruggum stað annars staðar en með leikjatölvunni.

- **PUK- og PUK2-númer (8 tölustafir)** Þörf er á PUK-númeri (Personal Unblocking Key) til að breyta lokaðu PIN-númeri. PUK2-númers er krafist þegar breyta á lokaðu PIN2-númeri. Ef númerin fylgja ekki SIM-kortinu skal hafa samband við viðkomandi símafyrirtæki og fá númerin þar.

Hægt er að breyta eftirtöldum númerum: númeri fyrir læsingu, PIN-númeri og PIN2-númeri. Þessi númer geta aðeins innihaldið tölur á bilinu **0** til **9**.




Til athugunar: Forðast skal að nota aðgangsnúmer sem líkist neyðarnúmeri, t.d. 112, til að komast hjá því að neyðarnúmer sé valið í ógáti.

Beðið um PIN-númer – Þegar beðið um PIN-númer er virk er beðið um númerið í hvert skipti sem kveikt er á leikjatölvunni. Athuga skal að sum SIM-kort leyfa ekki beðið um PIN-númer.

PIN-númer | PIN2-númer | Númer fyrir læsingu – Þessi stilling er opnuð ef breyta á númerinu.



Ábending! Leikjatölvunni má læsa með því að styðja á . Listi yfir skipanir opnast Valið er *Læsa tæki*.

Sjálfv. læsingartími – Hægt er að stilla tíma sjálfvirkar læsingar, þannig að þegar hann er útrunninn verði leikjatölvunni sjálfkrafa læst og aðeins verði hægt að nota hana ef fært er inn rétt læsingarnúmer. Færð er inn tala sem tilgreinir tímafrestinn í mínútum eða valið *Enginn* til að taka læsingartímann af.

- Leikjatölvan er opnuð með því að færa inn læsingarnúmerið.



Til athugunar: Þegar leikjatölvan er læst getur eftir sem áður verið hægt að hringja í neyðarnúmerið sem leikjatölvan er stillt á (t.d. 112 eða annað opinbert neyðarnúmer).

Læsa efskipt um SIM – Valið er *Já* ef láta á leikjatölvuna biðja um læsingarnúmer þegar óþekkt, nýtt SIM-kort er sett í hana. Leikjatölvan heldur saman lista yfir SIM-kort sem eru viðurkennd sem kort eigandans.

➡ Listi yfir númer í föstu númeravali fæst með því að fara í *Valmynd* → *Verkfæri* → *Fast númeraval*.

Valkostir í skjámyndinni Fast númeraval: *Opna, Hringja, Nýr tengiliður, Breyta, Eyða, Bæta við Tengiliði, Bæta í úr Tengiliðum, Hjálpgog Hætta*.

Fast númeraval – Hægt er að takmarka símtöl úr símanum við valin númer, ef SIM-kortið styður það. PIN2-númer þarf fyrir þessa aðgerð. Þegar þessi aðgerð er virk er aðeins hægt að hringja í þau númer sem eru á listanum yfir númer í föstu númeravali eða byrja á sama staf eða stöfum og símanúmer á listanum.



Til athugunar: Þegar Fast númeraval gildir gæti eftir sem áður verið hægt að hringja í tiltekin neyðarnúmer í sumum símkerfum (t.d. 112 eða annað opinbert neyðarnúmer).

- Nýjum númerum er bætt á listann yfir Fast númeraval með því að velja **Valkostir** → *Nýr tengiliður* eða *Bæta í úr Tengiliðum*.


Lok. notendahópur (sérþjónusta) – Tilgreina má hóp einstaklinga sem hægt er að hringja í og taka við símtölum frá. Símafyrtæki eða þjónustuveita veitir nánari upplýsingar. Valið er: *Sjálfvalinn* til að virkja sjálfgefna hópinn sem samið hefur verið um við símafyrtækið. *Virkur* ef nota á annan hóp (notandinn verður að þekkja númer hópsins) eða *Óvirkur*.





Til athugunar: Þegar hringingar eru takmarkaðar við lokaðan notendahóp er eftir sem áður hægt að hringja í tiltekin neyðarnúmer í sumum símkerfum (t.d. 112 eða annað opinbert neyðarnúmer).

Staðfesta SIM-þjón. (sérþjónusta) – Hægt er að stilla leikjatölvuna þannig að staðfestingarboð birtist þegar SIM-aðgerðir eru notaðar.

Vottorðastjórnun

Í skjámyndinni Vottorðastjórnun sést listi yfir heimildavottorð sem hafa verið vistuð í leikjatölvunni. Stutt er á  til að skoða lista yfir notendavottorð ef hann er tiltækur.


 **Útskýring:** Heimildarvottorð eru notuð hjá sumum vatrabjónustum, svo sem bönkum, til að sannprófa undirskriftir eða vottorð miðlara eða önnur heimildarvottorð.


 **Útskýring:** Notandavottorð eru gefin út af þar til bærum vottunaraðila.

Valkostir í skjámyndinni
Vottorðastjórnun: *Uppl. um vottorð, Eyða, Stillingar f. traust, Merkja/afmerkja, Hjálpgog Hætta.*

Nota skal stafræn vottorð ef:

- tengjast á netbanka eða öðru setri eða fjartengdum miðlara vegna aðgerða sem hafa í för með sér sendingu á trúnaðarupplýsingum eða
- forðast á veirur eða annan skaðlegan hugbúnað og tryggja áreiðanleika hugbúnaðar sem sóttur er á Netið og settur upp.

 **Útskýring:** Stafræn vottorð eru notuð til að sannreyna uppruna vafraðna og hugbúnaðar sem settur hefur verið upp. Ekki er þó hægt að treysta þeim nema öruggt sé að vottorðið sé ófalsað.

 **Mikilvægt:** Tilvist vottorðs er í sjálfu sér engin vörn; vottorðin verða að vera rétt, áreiðanleg og traust ef aukið öryggi á að fást.

Upplýsingar um vottorð skoðaðar – áreiðanleiki kannaður


Aðeins er hægt að vera viss um rétt kenni vafragáttar eða –miðlara þegar búið er að kanna áritun og gildistíma vottorðs vafragáttar eða –miðlara.

Tilkynning verður birt á skjá leikjatölvunnar:

- ef kenni vaframiðlarans eða –gáttarinnar er ekki áreiðanlegt eða
- ef ekki er rétt öryggisvottorð í leikjatölvunni.

Hægt er að fá upplýsingar um vottorð með því að skruna að því og velja **Valkostir**→ *Uppl. um vottorð*. Þegar upplýsingar um vottorð eru opnaðar kannar Vottorðastjórnun gildi vottorðsins og ein eftirfarandi athugasemda getur birst:

- *Vottorði ekki treyst* – Engin aðgerð hefur verið valin til að nota vottorðið. Meiri upplýsingar eru í næsta kafla **'Trauststillingum heimildavottorðs breytt'**.
- *Vottorð útrunnið* – Gildistími vottorðsins er runninn út.
- *Vottorð ekki enn gilt* – Gildistími vottorðsins er ekki enn runninn upp.
- *Vottorð skemmt* – Ekki er hægt að nota vottorðið. leita verður til útgefanda vottorðsins.

 **Mikilvægt:** Vottorð gilda takmarkaðan tíma. Ef *Vottorð útrunnið* eða *Vottorð ekki enn gilt* birtist þótt vottorðið ætti að vera gilt skal kanna hvort dag- og tímasetningin í leikjatölvunni er rétt.


Trauststillingum heimildavottorðs breytt

- Skrunað er að heimildavottorði og valið **Valkostir**→ *Stillingar f. traust*. Listi yfir aðgerðir sem geta notað vottorðið er birtur. Dæmi:

Þjónusta / Já - vottorðið getur vottað setur.

Stjórnandi aðgerða / Já - vottorðið getur vottað uppruna nýs hugbúnaðar.

Internet / Já - vottorðið getur vottað tölvupóst- og myndefnismiðlara.


-  **Mikilvægt:** Áður en þessum stillingum er breytt verður að ganga úr skugga um að eiganda vottorðsins sé treystandi og að það tilheyrir tilteknum eiganda.


Útilokanir (sérþjónusta)




Með útilokun símtala er hægt að takmarka hringingar úr og í leikjatölvunni. Aðgerðin krefst lykilorðs fyrir útilokanir, en það má fá hjá þjónustuveitunni.

- Skrunað er á einhvern útilokunarkostanna.
 - Valið er **Valkostir**→ *Gera virkar* ef biðja á netkerfið að setja simtalatakmarkanir á, *Ógilda* til að hætta við valdar takmarkanir eða *Ath. stöðu* til að kanna hvort símtöl eru útilokuð eða ekki.
- Valið er **Valkostir**→ *Ógilda allar útilok.* til að hætta við allar virkar útilokanir.
 - Valið er **Valkostir**→ *Breyta lykli f. útilok.* til að breyta lykilorðinu.

 **Til athugunar:** Þegar hringilokun er í gildi er eftir sem áður hægt að hringja í tiltekin neyðarnúmer í sumum símkerfum (t.d. 112 eða annað opinbert neyðarnúmer).

 **Til athugunar:** Útilokanir símtala gilda um öll símtöl, einnig gagnasendingar.


 **Til athugunar:** Ekki er hægt að hafa útilokun símtala í símann og símtalsflutning eða fast númeraval í gangi samtímis. Sjá "Stillingar fyrir símtalaflutning", bls. 19 eða 'Fast númeraval', bls. 48.

Net



Val á neti

- Valið er *Sjálfvirkt* ef láta á leikjatölvuna leita sjálfkrafa að tiltæku farsímaneti á svæðinu og velja það eða
- Valið er *Handvirktef* notandinn vill sjálfur velja net af lista yfir net. Ef tengingin við netið, sem þannig er valið, rofnar heyrir hljóðmerki í leikjatölvunni og notandinn er beðinn að velja aftur net. Netið sem er valið verður að vera með reikisamning við heimanet notandans, þ.e. fyrirtækið sem SIM-kortið er frá.

 **Útskýring:** Reikisamningur - Samningur milli tveggja eða fleiri farsímaþjónustuveitna um að leyfa notendum einnar veitunnar að nota þjónustu hinna.

Uppl. um endurvarpa



- Valið er *Virkar* til að stilla leikjatölvuna þannig að gefið sé til kynna ef hann er notaður á farsímaneti

sem byggist á MCN-tækni (Micro Cellular Network)
og móttaka slíkra upplýsinga sé virkjuð.

Stillingar fyrir aukabúnað



Vísar sem sjást í biðham:

-  - höfuðtöl er tengt.
-  - hljóðmörskvi er tengdur.

Skrunað er að aukahlutamöppunni og stillingarnar
opnaðar:

- Valið er *Sjálfvalið snið* til að velja sniðið sem á að virkja í hvert sinn sem aukahlutur er tengdur leikjatölvunni. Sjá 'Snið', bls. 91.
- Velja skal *Sjálfvirkt svar* til að stilla leikjatölvunni þannig að hún svari símtölum sjálfkrafa eftir fimm sekúndur. Ef Viðvörðun um innhringingu er stillt á *Pípa einu sinni* eða *Án hljóðs* er ekki hægt að nota sjálfvirkt svar.



6. Tengiliðir

➡ Skráin Tengiliðir er opnuð með því að styðja á  í biðham eða fara í **Valmynd**→**Tengiliðir**.

Undir Tengiliðir er hægt að vista og skipuleggja upplýsingar eins og nöfn, símanúmer og heimilisföng.

Tengiliðir nota samnýtt minni. Sjá 'Samnýtt minni', bls. 15.

Einnig er hægt að bæta við eigin hringitóni, raddmerki eða smámynd á tengiliðaspjald. Hægt er að búa til tengiliðahópa sem gera það kleift að senda SMS skilaboð eða tölvupóst til margra viðtakenda í einu.

Valkostir í skránni Tengiliðir:

Opna, Hringja, Búa til skilaboð, Nýr tengiliður, Breyta, Eyða, Taka afrit, Bæta við hóp, Tilheyrir hópum, Merkja/Afmerkja, Senda nafnspjald, Uppl. um tengiliði, Hjálp og Hætta.



Útskýring: Raddmerki geta verið hvaða töluð orð sem er, t.d. fornafn manns. Raddmerki gera kleift að hringja með því einfaldlega að segja orðið upphátt.



Tengiliðaspjöld búin til

- 1 Farið er í Tengiliðir og valið **Valkostir**→ *Nýr tengiliður*. Autt spjald opnast.
- 2 Sviðin eru fyllt út og stutt á **Lokið**. Tengiliðaspjaldið er vistað í minni tækisins og því lokað og þá er hægt að sjá það í skránni Tengiliðir.


Tengiliðir afritaðir milli SIM-kortsins og minnisins í leikjatölvunni

- Ef afrita á nöfn og númer af SIM-korti í leikjatölvuna er farið í **Valmynd**→**SIM**→**SIM-nafnaskrá**. Nöfnin sem á að afrita eru valin og síðan er valið **Valkostir**→*Afrita í Tengiliði*.
- Ef afrita á símanúmer, faxnúmer eða boðtækisnúmer úr Tengiliðum á SIM-kortið er farið í Tengiliðir, tengiliðaspjald opnað, skrúnað að númerinu og valið **Valkostir**→*Afrita í SIM-skrá*

Tengiliðaspjöldum breytt

Valkostir við breytingar á tengiliðaspjaldi: *Bæta við smámynd / Taka smámynd burt*,

Bæta við upplýs., Eyða upplýsingum, Breyta merkimiða, Hjálpgog Hætta.

- 1 Í skránni Tengiliðir er skrunað að spjaldinu sem á að breyta og stutt á  til að opna það.
- 2 Ef breyta á upplýsingunum er stutt á **Valkostir**→ *Breyta*.
- 3 Ef vista á breytingar og fara aftur í tengiliðaskjámyndina er stutt á **Lokið**.



Tengiliðaspjöldum eytt

- Í skránni Tengiliðir er skrunað að spjaldinu sem á að eyða og valið **Valkostir**→ *Eyða*.

Mörgum spjöldum eytt:

- 1 Spjöldin sem á að eyða eru merkt. Skrunað er að spjaldi sem á að eyða og valið **Valkostir**→ *Merkja*. Gátmerki er sett við tengiliðaspjaldið.
- 2 Þegar búið er að merkja öll tengiliðaspjöldin sem á að eyða er valið **Valkostir**→ *Eyða*.



Ábending! Einnig er hægt að merkja mörg atriði ef stutt er á  og haldið niðri og stutt á  um leið. Sjá einnig bls. 12.

Að bæta við og fjarlægja svið af tengiliðaspjöldum

- 1 Tengiliðaspjald er opnað og valið **Valkostir**→ *Breyta*.
- 2 Viðbótarsvið er sett inn með því að velja **Valkostir**→ *Bæta við upplýs.*

Sviði er eytt með því að velja **Valkostir**→ *Eyða upplýsingum*.

Ef breyta á merki sviðs á tengiliðaspjaldi er valið **Valkostir**→ *Breyta merkimiða*.



Mynd sett á tengiliðaspjald

Hægt er að bæta tveimur tegundum mynda á tengiliðaspjald. Sjá nánari upplýsingar í 'Myndir og skjámyndir', bls. 58 um það hvernig myndir eru geymdar.

- Ef bæta á smámynd á tengiliðaspjald er spjaldið opnað, valið **Valkostir**→ *Breyta* og síðan valið **Valkostir**→ *Bæta við smámynd*. Smámyndin sést líka þegar viðkomandi aðili hringir.



Til athugunar:


- Þegar búið er að tengja smámynd tengiliðarspjaldi er hægt að velja *Bæta við smámynd* til að skipta um smámynd eða *Taka smámynd burt* til að fjarlægja smámyndina af tengiliðarspjaldinu.
- Ef bæta á mynd á tengiliðaspjald er tengiliðaspjald opnað og stutt á  til að opna myndaskjámyndina (). Mynd er sett inn með því að velja **Valkostir**→ *Bæta við mynd*.



Tengiliðaspjald skoðað

Valkostir þegar tengiliðaspjald er skoðað og sviðið símanúmer er valið: *Hringja, Búa til skilaboð, Breyta, Eyða, Sjálfvalin, Bæta við raddmerki / Raddmerki, Skrá hraðval / Aftengja hraðval, Hringitönn, Afrita í SIM-skrá, Senda nafnspjald, Hjálp og Hætta.*


Tengiliðaupplýsingaskjárninn (🔍) sýnir allar upplýsingar sem settar hafa verið á tengiliðaspjaldið. Stutt er á (🔍) til að opna myndaskjánn (📱).

 **Til athugunar:** Á tengiliðaupplýsingaskjánum birtast aðeins svið með upplýsingum. Valið er **Valkostir** → *Breyta* ef skoðað á öll svið og bæta við gögnum.

Úthlutun sjálfgefinna númera og netfanga

Ef aðili er með mörg símanúmer eða tölvupóstföng er hægt að hraða hringingum og boðasendingum með því að skilgreina ákveðin númer og netföng sem sjálfgildi.


- Tengiliðaspjald er opnað og valið **Valkostir** → *Sjálfvalin*. Gluggi birtist með valkostum.


 **Dæmi:** Skrunað er á *Símanúmer* og stutt á **Á númer**. Listi yfir símanúmer á tengiliðaspjaldinu birtist. Skrunað er að númerinu sem á að vera sjálfgefið og stutt á (🔍). Þegar aftur er horfið að tengiliðaspjaldsskjánum er sjálfgefna númerið undirstrikað.

Raddstýrð hringing


Hægt er að hringja með því að bera fram raddmerki sem hefur verið bætt á tengiliðaspjald. Öll töluð orð geta verið raddmerki. Áður en raddstýrt val er notað skal bent á eftirfarandi:


- Raddmerki eru ekki háð tungumáli. Þau eru háð rödd þess sem talar.
- Raddmerki eru viðkvæm fyrir umhverfisljóðum. Þau skal hljóðrita og nota í hljóðlátu umhverfi.
- Ekki er hægt að nota mjög stutt nöfn. Nota skal löng nöfn og forðast áþekk nöfn fyrir mismunandi númer.

 **Til athugunar:** Nafnið þarf að bera fram nákvæmlega eins og það var hljóðritað. Þetta gæti verið erfitt, til dæmis í hávaðasömu umhverfi eða í neyðartilvikum, því ætti ekki að treysta eingöngu á raddstýrt val við allar aðstæður.


 **Dæmi:** Hægt er að nota mannsnafn sem raddmerki, t.d. 'Jón Hilmar'.


Raddmerki bætt við símanúmer


 **Til athugunar:** Aðeins er hægt að bæta raddmerkjum við símanúmer sem geymd eru í minni leikjatölvunnar. Sjá [Tengiliðir afritaðir milli SIM-kortsins og minnisins í leikjatölvunni](#), bls. 52.

 **Til athugunar:** Aðeins er hægt að hafa eitt raddmerki á hverju tengiliðaspjaldi.


- Í skránni Tengiliðir er skrunað að spjaldinu sem bæta skal raddmerki á og stutt á (🔍) til að opna það.


- 2 Skrunað er að númerinu sem bæta á raddmerkinu við og valið **Valkostir**→ *Bæta við raddmerki*.
- 3 Textinn *Ýttu á Byrja og talaðu eftir hljóðmerki* birtist. Þegar tekið er upp skal halda leikjatölvunni nálægt munni. Eftir upphafshljóðmerkið eru orðið eða orðin sem nota á sem raddmerki sögð skýrt og greinilega.
 - Stutt er á **Byrja** til að taka upp raddmerki. Leikjatölvan gefur frá sér hljóðmerki og athugasemdin *Tala nú* birtist.
- 4 Þegar upptöku er lokið leikur leikjatölvan upptekna raddmerkið og athugasemdin *Spilar raddmerki* birtist. Ef ekki á að vista hljóðritunina er stutt á **Hætta**.
- 5 Þegar búið er að vista raddmerkið birtist athugasemdin *Raddmerki vistað* og hljóðmerki heyrir. Merkið  sést við númerið á tengiliðaspjaldinu.

 ➔ **Til athugunar:** Leikjatölvan getur haft allt að 25 símanúmer með tengdum raddmerkjum. Ef minnið fyllist getur þurft að eyða einhverjum þeirra.

 **Ábending!** Ef skoða á lista yfir hljóðmerki sem hafa verið skilgreind er valið **Valkostir**→ *Uppl. um tengiliði*→ *Raddmerki* í skránni Tengiliðir.


Hringt með raddmerki

 ➔ **Til athugunar:** Nafnið þarf að bera fram nákvæmlega eins og það var hljóðritað.


- 1 Stutt er á  í biðham og takkanum haldið niðri. Stutt hljóðmerki heyrir og athugasemdin *Tala nú* birtist.

- 2 Þegar hringt er með raddmerki er hátalarinn í notkun. Halda skal leikjatölvunni nálægt munni og andliti og mæla raddmerkið skýrum rómi.


- 3 Leikjatölvan spilar upphaflega raddmerkið, birtir nafnið og númerið og hringir eftir 1,5 sekúndur í númerið sem tengt er merkinu

 ➔ **VIÐVÖRUN!** Ekki má halda leikjatölvunni að eyra meðan hátalarinn er í notkun þar sem hljóðstyrkurinn kann að vera mjög mikill.

- Ef leikjatölvan spilar rangt raddmerki eða ef reyna á aftur er stutt á **Aftur**.

 ➔ **Til athugunar:** Ekki er hægt að nota raddval til að hringja þegar aðgerð nýtir gagnasendingu eða þegar GPRS-tenging er að senda gögn eða taka á móti gögnum. Ef hringja á með raddmerki þarf að rjúfa allar virkar gagnasendingar.

Raddmerki endurspilað, því breytt eða eytt

Eigi að endurspila, eyða eða breyta raddmerki er tengiliðaspjald opnað og skrunað að númerinu sem er með raddmerki (sýnt með ) og valið **Valkostir**→ *Raddmerki*→ og annaðhvort

- *Spila upptöku* - til að hlusta aftur á raddmerkið, eða
- *Eyða* - til að eyða raddmerkinu, eða
- *Breyta* - til að taka upp raddmerki. Stutt er á **Byrja** til að taka upp.

Hraðvalstökkum úthlutað

Hraðval er fljótleg aðferð við að hringja í númer sem mikið eru notuð. Hægt er að úthluta hraðvalstökkum á átta símanúmer. Númer **1** er frátekið fyrir talhólfíð.

- 1 Tengiliðaspjaldið sem úthluta á hraðvalstakka er opnað og valið **Valkostir**→ *Skrá hraðval*. Hraðvalsgrindin opnast þar sem laus númer birtast.



- 2 Skrúnað er að tölu og stutt á **Á númer**. Þegar farið er aftur á tengiliðaupplýsingaskjáinn sést hraðvalsteiknið við númerið.
- Ef hringja á í tengiliðinn með hraðvali skal stilla **Valmynd**→ **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Stillingar f. hringingu**→ *Hraðval á Virkt*, fara í biðham og styðja á og halda hraðvalstakkanum inni þar til hringingin hefst.

Hringitónn tengdur tengiliðaspjaldi eða hóp

Hægt er að setja hringitón fyrir hvert tengiliðaspjald eða hóp. Þegar tengiliður eða einhver úr hópnum hringir spilar síminn viðkomandi hringitón (ef símanúmer þess

sem hringir er sent með hringingunni og leikjatölvan þekkir það).

- 1 Stutt er á til að opna tengiliðaspjald eða farið í hópalistann og hópur valinn.
- 2 Valið er **Valkostir**→ *Hringitónn*. Listi yfir hringitóna opnast.
- 3 Stýritakinn er notaður til að velja hringitóninn sem á að nota fyrir tengilið eða hóp og stutt á **Velja**.
- Hringitónn er fjarlægður með því að velja *Sjálfvalinn tónn* af listanum yfir hringitóna.

Til athugunar: Leikjatölvan notar alltaf síðasta hringitóninn sem tengdur hefur verið einstökum aðila. Ef t.d. hringitón hóps er fyrst breytt og síðan er breytt tón einhvers eins úr hópnum er sá tónn notaður þegar hann hringir næst.

Upplýsingar um tengilið sendar

- 1 Í skránni Tengiliðir er skrúnað að spjaldinu sem á að senda.
- 2 Valið er **Valkostir**→ *Senda nafnspjald* og síðan valin aðferð, kostirnir eru: *Sem SMS*, *Með tölvupósti* (aðeins tiltækt ef réttar tölvupóststillingar eru fyrir hendi) eða *Með Bluetooth*. Nú er tengiliðaspjaldið sem á að senda orðið 'nafnspjald'. Nánari upplýsingar eru í kaflanum 'Skilaboð' og 'Gögn send um Bluetooth', bls. 117.
- Hægt er að bæta móttæknum nafnspjöldum í skrána Tengiliðir. Sjá nánari upplýsingar í 'Snjallboð móttækin', bls. 79.



Til athugunar: Aðeins er hægt að senda upplýsingar um tengiliði milli samhæfra tækja.



Útskýring: Hugtakið 'nafnspjald' er notað um það þegar tengiliðaupplýsingar eru sendar eða móttæknar. Nafnspjald er tengiliðaspjald með sniði sem hentar til sendingar í stuttum skilaboðum, yfirleitt 'vCard'-sniði.


Stjórnun tengiliðahópa

Hægt er að búa til tengiliðahópa sem t.d. er hægt að nota sem dreifingarlista við að senda stutt skilaboð og tölvupóst. Sjá einnig bls. 56 um það hvernig hringitón er bætt við hóp.

Valkostir á hópalistaskjánum:


Opna, Nýr hópur, Eyða, Endurskíra, Hringitónn, Uppl. um tengiliði, Hjálþog Hætta.

Tengiliðahópar búnir til


- 1 Í skránni Tengiliðir er stutt á  til að opna hópalistann.
- 2 Valið er **Valkostir**→ *Nýr hópur*.
- 3 Rita skal heiti á hópnum eða nota sjálfgefna heitið *Hópur* og stýðja á **Í lagi**.




Aðilum bætt í hóp

- 1 Í skránni Tengiliðir er skrunað að aðilanum sem á að bæta við og valið **Valkostir**→ *Bæta í hóp*: Listi yfir tiltæka hópa opnast
- 2 Skrunað er að hópnum sem bæta á aðila í og stutt á .

Mörgum aðilum bætt við í einu

- 1 Í hópalistanum er hópur opnaður og valið **Valkostir**→ *Bæta félögum við*.
- 2 Skrunað er að tengilið og stutt á  til að merkja hann. Þetta er endurtekið við alla aðila sem bæta á við og síðan er stutt á **Í lagi** til að bæta þeim í hópinn.

Aðilar fjarlægðir úr hóp

- 1 Farið er í hópalistann, skrunað að hópnum sem á að breyta og stutt á .
- 2 Skrunað er að aðilanum sem á að fjarlægja og valið **Valkostir**→ *Taka burt úr hópi*.
- 3 Stutt er á **Já** til að fjarlægja aðilann úr hópnum.

Innflutningur gagna

Hægt er að flytja upplýsingar úr dagbók, tengiliði og minnispunkta úr mörgum mismunandi Nokia símum í leikjatölvuna með gagnainnflutningsaðgerðinni í PC Suite for Nokia N-Gage. Leiðbeiningar um notkun aðgerðarinnar eru í hjálpinni með PC Suite.

7. Myndir og skjámyndir

Myndir



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatölvunni. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.

↔ Farið er í **Valmynd** → **Miðlar** → **Myndir**.

Varðveisla mynda

Aðgerðin Myndir gerir kleift að skoða og skipuleggja myndir, eyða þeim og senda myndir sem geymdar eru í leikjatölvunni. Í Myndir er hægt að raða myndum sendar hafa verið í innhólfð með margmiðlunar- eða myndskilaboðum, sem viðhengi í tölvupósti, um Bluetooth tengingu eða vistaðar eru í aðgerðinni Skjámynd. Þegar tekið hefur verið við myndinni í innhólfð þarf að vista hana undir Myndir.

Á aðalskjámynd aðgerðarinnar Myndir er listi yfir myndir og möppur. Á listanum sést:

- dagsetningin og tíminn þegar mynd var vistuð,
- smámynd, sem sýnir myndina,
- fjöldi atriða í möppu, og
- flipi sem sýnir hvort myndirnar eða möppurnar eru geymdar í minni leikjatölvunnar eða á minniskorti ef það er notað.



Valkostir undir Myndir:


Opna, Senda, Uppflutn. mynda, Eyða, Færa í möppu, Ný mappa, Merkja/afmerkja, Endurskíra, Skoða frekari uppl., Bæta við Uppáhalds, Uppfæra smámyndir, Hjálp og Hætta.

Myndir skoðaðar





Til athugunar: Þegar **Myndir** eru opnaðar er upphafsflippinn stilltur á minni leikjatölvunnar.

- 1 Stutt er á eða til að fara á milli minnisflipa.
- 2 Til að fletta á milli mynda er stutt á og .

- 3 Stutt er á  til að opna mynd. Þegar myndin er opin er hægt að sjá heiti hennar og fjölda mynda í möppunni efst á skjánum.

Valkostir við skoðun myndar:

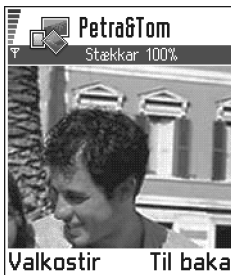
Senda, Snúa, Stækka, Minnka, Allurskjár, Eyða, Endurskíra, Skoða frekari uppl., Bæta við Upphálds, Hjálp og Hætta.

Þegar mynd er skoðuð er hægt að styðja á  eða  til að skoða næstu mynd á undan eða eftir í möppunni.

Hægt er að skoða hreyfimyndir í GIF-skrám á sama hátt og aðrar myndir. Hreyfimyndir eru aðeins spilaðar einu sinni. Þegar hreyfingin stöðvast sést kyrrmynd. Ef skoða á hreyfimyndina aftur verður að loka henni og opna aftur.

Stækkun og smækkun

- 1 Valið er **Valkostir**→ *Stækka* eða *Minnka*. Hlutfallið sést efst á skjánum. Sjá einnig 'Flýtvísanir á takkaborði' aftur í þessum kafla.
- 2 Stutt er á **Til baka** til að fara aftur á upphafsskjáinn.




Til athugunar:

Stækkunar-/minnkunarhlutfallið er ekki geymt til frambúðar.

Til athugunar:

Ekki er hægt að stækka GIF-hreyfimyndir meðan þær eru spilaðar.

Allur skjár

Þegar valið er **Valkostir**→ *Allurskjár* eru rammarnir utan um myndina fjarlægðir svo að meira sjáist af henni. Stutt er á  til að fara aftur í upphafsskjáinn.




Fókusinn stilltur

Þegar verið er að stækka/minnka eða skoða mynd á öllum skjánum má nota stýritakkann til að færa fókusinn til vinstri, hægri, upp eða niður til að skoða þann hluta nánar, t.d. hægri hornið efst.

Myndum snúið

Valið er **Valkostir**→ *Snúa*→ *Til vinstri* til að snúa myndinni 90 gráður rangsælis eða *Til hægri* til að snúa myndinni réttisælis. Snúningurinn er ekki geymdur til frambúðar.

Flýtvísanir á takkaborði


- Snúa  - andsælis,  - réttisælis
- Skrun:  - upp,  - niður,  - vinstri,  - hægri.
-  - stækka,  - minnka, stutt er og haldið niðri til að fara aftur á staðalskjá.
-  - víxla milli alls skjásins og staðalskjás.

Myndupplýsingaskjár

- Ef skoða á nákvæmar upplýsingar um mynd er skrunað að myndinni og valið **Valkostir**→ *Skoða frekari uppl.* Listi með upplýsingum um myndir birtist:
Skr.gerð - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Ótæk eða Óþekkt.

Dagsetn. og Tími – hvenær myndin var búin til eða vistuð,
n x n – stærð myndarinnar í dílum,
Stærð – í bætum eða kílóbætum (kB),
Litur – True colour, 65536 litir, 4096 litir, 256 litir, 16 litir,
Grátónareða Svart/hvitt.


Skipulag mynda og mappa

- Ef fjarlægja á mynd eða möppu er skrúnað að henni og valið **Valkostir**→ *Eyða*.
- Ef endurnefna á mynd eða möppu er skrúnað að henni og valið **Valkostir**→ *Endurskíra*. Nýja nafnið er ritað og stutt á .

Nánari upplýsingar um það hvernig möppur eru búnar til og atriði merkt og færð eru í 'Atriði sem eru sameiginleg öllum aðgerðum', bls. 12.





Myndir sendar

Hægt er að senda myndir með mismunandi skilaboðapjónustu í samhæf tæki.

- 1 Skrunað er að myndinni sem á að senda og valið **Valkostir**→ *Senda*.
- 2 Síðan er valin aðferð, kostirnir eru: *Með margmiðlun*, *Með tölvupósti* og *Með Bluetooth*.
 - Ef kosið er að senda myndina í tölvupósti eða margmiðlunarboðum opnast ritill. Stutt er á  til að velja viðtakanda, einn eða fleiri, úr skránni Samskipti eða símanúmer eða netfang viðtakanda

er ritað við *Viðtak*.. Settur er inn texti eða hljóð og valið **Valkostir**→ *Senda*. Nánari upplýsingar eru í 'Ný skilaboð búin til og send', bls.72.

- Ef senda á myndina um Bluetooth, sjá nánari upplýsingar í 'Gögn send um Bluetooth', bls. 117.

Ábending! Hægt er að senda nokkrar myndir samtímis með Bluetooth. Ef senda á margar myndir í einu þarf fyrst að merkja þær. Ef merkja á nokkrar myndir í einu skal nota **Valkostir**→ *Merkja/afmerkja* eða styðja á og halda  inni og styðja um leið á  eða . Um leið og valið færirst er gátmerki sett við myndirnar. Vali er lokið með því að stöðva stýritakkann og sleppa síðan .

Myndboðamappa



Í myndboðamöppunni er myndefni sem notandi hefur fengið í myndboðum.

Valkostir myndboðamöppu:

Opna, Senda, Eyða, Merkja/afmerkja, Endurskíra, Skoða frekari uppl., Hjálp og Hætta.

Ef vista á myndefni sem borist hefur í myndboðum er farið í **Skilaboð**→ *Innhólf* skilaboðin opnuð og valið **Valkostir**→ *Vista*.

Myndir skoðaðar

- 1 Skrunað er að myndinni sem á að skoða og stutt . Myndin opnast. Stutt er á  til að skoða næstu mynd í möppunni.
- 2 Stutt er á **Til baka** til að fara aftur á aðalskjáinn.

Skjámynd

➡ Farið er í **Valmynd** → **Miðlar** → **Skjámynd**.



Með aðgerðinni Skjámynd er hægt að taka myndir af skjá leikjatölvunnar. Hægt er að senda þær til vina sinna í margmiðunarboðum. Hægt er að keyra aðgerðina Skjámynd í bakgrunni þannig að hún hverfi af skjánum og sé aðeins gerð virk þegar stutt er á takkasamsetningu sem valin er í Stillingar (sjálfgildið er +). Sjá '**Keyrt í bakgrunni**', bls. 61 og '**Stillingum breytt**', bls. 61.



Valkostir í Skjámynd: *Halda forriti virku, Stillingar, Hjálp og Hætta.*

Hægt er að velja eitt af þrem sniðum; *Lággæða JPG*, *Hágæða JPG* eða *MBM*.

- 1 Valið er **Valmynd** → **Miðlar** → **Skjámynd**.
- 2 Valið er **Valkostir** → *Halda forriti virku*. Skilaboðin "Ýttu á Ritf. + stýrit. til að taka skjámynd" birtast og forritið hverfur af skjánum.
- 3 Stutt er á + til að taka skjámynd.

➡ **Til athugunar:** Ef minni er orðið lítið er hugsanlegt að leikjatölvan loki einhverjum aðgerðum. Leikjatölvan vistar öll óvistuð gögn áður en aðgerðinni er lokað. Sjá '**Að fara milli aðgerða**', bls. 11.

Keyrt í bakgrunni

Þegar valið er **Valkostir** → *Halda forriti virku* hverfur aðgerðin af skjánum. Skjámynd er ennþá virk, hefur engin áhrif á aðgerðir sem á að nota og hægt er að taka skjámyndir hvenær sem er (til dæmis þegar leikir eru spilaðir) með því að ýta á takkasamsetningu sem valin er í Stillingum. Sjá '**Stillingum breytt**', bls. 61.

Stillingum breytt

Valið er *Stillingar* til að opna lista yfir stillingar sem hægt er að velja í Skjámynd.

- *Taka skjámynd með* – Velja skal takkasamsetningu til að virkja Skjámynd.
- *Heiti möppu* – Rita skal lýsandi heiti á myndamöppunni þar sem skjámyndir eru vistaðar.
- *Heiti skjámyndar* – Gefa skal myndinni lýsandi heiti.
- *Gæði skjámyndar* – Velja skal eitt af þremur sniðum:
 - *Lággæða JPG*
 - *Hágæða JPG*
 - *MBM*.
- *Nota sjálfgefið heiti* – Valið er *Já* ef vista á myndina með heitinu sem fært var inn í valkostinum *Heiti skjámyndar*. Valið er *Nei* til að velja nýtt heiti fyrir hverja mynd (heitið sem fært var inn í *Heiti skjámyndar* birtist sjálfkrafa).

Valkostir *Taka skjámynd með, Heiti möppu, Heiti skjámyndar, Gæði skjámyndar og Nota sjálfgefið heiti.*



Til athugunar: Hægt er að vista margar skjámyndir sem sama heiti (til dæmis "Skjámynd"). Myndirnar eru vistaðar sem "Skjámynd", "Skjámynd(01)", "Skjámynd(02)", o.s.frv.



8. RealOne Player™



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjätölvunni. Ekki má kveikja á leikjätölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.



Farið er í **Valmynd**→**Miðlar**→**RealOne Player**.

Með RealOne Player™ er hægt að spila miðlunarskrár sem geymdar eru í minni leikjätölvunnar eða á minniskorti eða spila mynd- og hljóðskrár eða lifandi efni á Internetinu.



Útskýring: Miðlunarskrár eru mynd-, tónlistar- eða hljóðinnskot sem hægt er að spila á spilara eins og RealOne Player. Skrár með viðhengin .3gp, .mp4, .amr, .rm, .ram, .ra og .rv. eru studdar í RealOne Player.

Ekki er víst að RealOne Player styðji öll afbrigði allra skrárnsíða sem hann á að styðja. T.d. reynir RealOne Player að opna allar .mp4 skrár. Í sumum .mp4 skrám getur þó verið efni sem ekki samræmist 3GPP-stöðlunum og því styður Nokia N-Gage leikjätölvun þáð ekki. Sé svo getur aðgerðin misheppnast og eitthvað spilast aftur eða villuboð birst.

RealOne Player notar samnýtt minni. Sjá 'Samnýtt minni', bls. 15.

Valkostir Valmyndir Valkostir
birtir mismunandi valkosti eftir atriðinu sem er valið:

- Ef á listanum eru engar skrár, tenglar eða möppur: *Opna, Ný mappa, Stillingar, Um vöruna, Hjálp og Hætta.*
- Ef atriðið sem er valið er staðbundin skrá: *Spila, Opna, Endurskíra* (ef engin atriði eru merkt), *Eyða, Ný mappa, Færa í möppu, Merkja/afmerkja, Senda, Bæta við Uppáhalds, Stillingar, Um vöruna, Hjálp og Hætta.*
- Ef atriðið sem er valið er tengill við símafyrirtæki: *Spila* (ef engin atriði eru merkt), *Opna, Endurskíra, Breyta tengli, Eyða, Ný mappa, Færa í möppu, Merkja/afmerkja, Senda, Bæta við Uppáhalds, Stillingar, Um vöruna, Hjálp og Hætta.*
- Ef mappa er auðkennd: *Opna möppu* (ef engin atriði eru merkt), *Opna, Endurskíra* (ef engin atriði eru merkt), *Eyða, Ný mappa, Merkja/afmerkja, Stillingar, Um vöruna, Hjálp og Hætta.*
- Ef mörg atriði eru valin: *Opna, Eyða, Ný mappa, Færa í möppu, Merkja/afmerkja, Senda, Bæta við Uppáhalds, Stillingar, Um vöruna, Hjálp og Hætta.*

Miðlavísir


Í RealOne Player er hægt að opna vafrásíðu með miðlavísi með tenglum á setur og skrár með streymandi efni. Sjá '[Straumspilun af Internetinu](#)', bls. 64.


Miðlunarskrár spilaðar

Hægt er að spila allar þær tónlistar- og myndskrár sem birtast á listanum þegar RealOne Player er ræst eða beint af Internetinu.

- Eigi að spila miðlunarskrá sem geymd er í minni leikjatólvunnar eða á minniskorti þarf að opna RealOne Player, skruna að skránni og velja **Valkostir**→ **Spila**.
- Ef spila á miðlunarskrá beint af Internetinu:
 - Valið er **Valkostir**→ **Opna**→ **Veffang**.
 - Rita skal veffang setursins sem spila á efni frá.



 **Útskýring:** Straumspilun er þegar hljóð eða mynd er spiluð jafnóðum og sótt er af Internetinu í stað þess að vista efnið fyrst í staðbundinni skrá.

 **Til athugunar:** Ekki er hægt að tengjast setri án þess að skilgreina aðgangsstað, sjá *Sjálfg. aðgangsst.* bls. 66. Margar þjónustuveitir krefjast þess að

aðgangsstaður fyrir Internet (IAP) sé notaður sem sjálfgefinn aðgangsstaður. Aðrar þjónustuveitir heimila notkun aðgangsstaðar fyrir WAP. Þjónustuveitan veitir ráðgjöf og upplýsingar um framboð.



Til athugunar: Í RealOne Player er aðeins hægt að opna rtsp:// veffang. Ekki er hægt að opna http:// veffang, en RealOne Player þekkir http-tengil í .ram skrá því .ram skrá er textaskrá sem í er rtsp-tengill.

Straumspilun af Internetinu







- Ef straumspila á efni af Internetinu (sérþjónusta) þarf fyrst að setja upp sjálfgefinn aðgangsstað, sjá athugasemd á bls. 64. Síðan:
 - Er RealOne Player opnaður og valið **Valkostir**→ **Opna**→ **Miðlavísir**. Miðlavísirinn er opnaður til að finna tengil við áhugavert straumsetur.
 - Tengillinn er valinn. Notandinn er beðinn um að aftengja WAP-aðgangsstaðinn.
- Hafi aðgangsstaður fyrir Internet (IAP) verið skilgreindur sem sjálfgefinn aðgangsstaður í RealOne Player (með samþykki þjónustuveitunnar) skal **samþykkja** beiðnina.
- Hafi aðgangsstaður fyrir WAP verið skilgreindur sem sjálfgefinn aðgangsstaður í RealOne Player (með samþykki þjónustuveitunnar) skal **hafna** beiðninni.

Straumlotan ætti að hefjast núna.

Áður en spilun miðlunarskrárinnar eða straumsins hefst tengist leikjatölvan við setrið og sækir skrána.



Hljóðstyrkur

- Ef auka skal hljóðstyrkinn er stutt á , en eigi að minnka hann er stutt á .
- Eigi að taka hljóðið af er stutt á  og haldið inni þar til visirinn  birtist.
- Hljóðið er sett á með því að styðja á  og halda honum inni þar til visirinn  birtist.




Miðlunarskrár sendar





Hægt er að senda miðlunarskrár með valkostinum *Senda* á myndinnskotalistanum.

- 1 Skrúnað er að skránni sem á að senda og valið **Valkostir**→ *Senda*.

- 2 Einn af þremur sendingarkostum er valinn fyrir skrána, *Með Bluetooth*, *Með margmiðlun* eða *Með tölvupósti*.

Stillingum breytt

 **Ábending!** Þegar einhver stilling er valin opnast flípaskjá. Stutt er á  eða  til að fara á milli stillingarflípanna. Eftirtalin teikn gefa til kynna hvaða stilling er opin:

-  fyrir *Kvikmynd*
-  fyrir *Spilun*
-  fyrir *Netog*
-  fyrir *Staðgengill*.

Eigi að breyta stillingum fyrir *Kvikmynd* skal velja

Valkostir→ *Stillingar*→ *Kvikmynd* til að opna eftirfarandi lista yfir stillingar:

- *Myndgæði* - Valið er *Skörp mynd* til að auka myndgæðin en fækka römnum, eða *Hár rammahraði* til að auka rammahraðann en draga úr myndgæðum.
- *Sjálfvirk stærð* - Valið er *Kveikt* til að stærð hreyfimyndarinnar breytist sjálfkrafa.

Eigi að breyta stillingum fyrir *Spilun* skal velja **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Spilun* til að opna neðangreinda stillingu:

- *Endurtaka* - Valið er *Kveikt* til þess að spilun kvikmyndar eða hljóðskrár byrji sjálfkrafa aftur þegar henni lýkur.

Eigi að breyta stillingum fyrir *Net* skal velja **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Net* til að opna eftirfarandi lista yfir stillingar:

- *Sjálfg. aðgangsst.* – Eins og skilgreint er *Tengistillingarsjá 'Aðgangsstaðir'*, bls. 44. Sjá einnig leiðbeiningarnar í lið 2, bls. 64.
- *Bandvidd* – Valið er *Sjálfvirk* til að flutningshraðinn sé eins mikill og kostur er.
- *Hámarksbandvidd* – Valin er hámarksbandvidd fyrir streymandi efni.
- *Tengitími útrunninn* – Renniskjárinn er opnaður til að breyta biðtíma fyrir fyrstu miðlaratengingu í straumlotu.
- *Biðtími miðlara* – Renniskjár er opnaður til að breyta tímanum sem liða má án þess að fá svar frá miðlara.
- *Hæsta gátt* og *Lægsta gátt* – Færa skal inn gáttarnúmerin fyrir straumspilun. Ef ekki er vitað um númerin skal spyrja þjónustuaðilann.

Eigi að breyta stillingum fyrir Staðgengil (Proxy) skal velja **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Staðgengill* til að opna eftirfarandi lista yfir stillingar:

- *Nota staðgengil* / *Heimanetfang* / *Gátt* – Valið er hvort nota eigi staðgengil.



9. Skilaboð



Til athugunar: Kveikt þarf að vera á leikjatölvunni til að nota aðgerðirnar í möppunni **Skilaboð**. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.



Farið er í **Valmynd** → **Skilaboð**.

Í Skilaboðum er hægt að búa til, senda, taka á móti, skoða, breyta og skipuleggja:

- textaskilaboð,
- margmiðlunarboð,
- tölvupóstboð og
- snjallboð, sérstök SMS-skilaboð með gögnum.

Þessu til viðbótar er hægt að taka við skilaboðum og gögnum um Bluetooth-tengingu, taka við WAP-þjónustuboðum, skilaboðum frá endurvarpa og einnig senda þjónustuskipanir.

Valkostir í aðalyfirliti

Skilaboða: *Búa til skilaboð*, *Tengja* (sést ef skilgreindar hafa verið stillingar fyrir pósthólfið) eða *Aftengja* (sýnt ef virk tenging er við pósthólfið), *SIM-skilaboð*, *Uppl. frá endurv.*, *Þjónustuskipanir*, *Stillingar*, *Hjálp* og *Hætta*.

Texta- og margmiðlunarboð nota samnýtt minni. Sjá 'Samnýtt minni', bls. 15.

Þegar aðgerðin Skilaboð er opnuð sést aðgerðin *Ný skilaboð* og listi yfir sjálfgefnar möppur:



Innhólf - inniheldur móttækin skilaboð önnur en tölvupóst og skilaboð frá endurvarpa. Tölvupóstboð eru geymd undir *Pósthólf*. Hægt er að lesa skilaboð frá endurvarpa með því að velja **Valkostir** → *Uppl. frá endurv.*



Mínar möppur - til að skipuleggja skilaboð og raða í möppur.



Ábending! Rétt er hafa nýjar möppur undir *Mínar möppur*.




Pósthólf - Þegar mappan er opnuð er annaðhvort hægt að tengjast fjartengdu pósthólfi til að sækja nýjan tölvupóst eða skoða fyrri tölvupóstboð án þess að tengjast. Á bls. 81 eru nánari upplýsingar um aðgerðir á Neti og utan Nets. Þegar búið er að skilgreina stillingar fyrir nýtt pósthólf kemur heiti þess í stað *Pósthólf* í aðalyfirlitinu. Sjá 'Stillingar á tölvupósti', bls. 88.





Uppköst - geymir drög að skilaboðum sem ekki hafa verið send.







Send - geymir síðustu 20 skilaboð sem hafa verið send. Hægt er að breyta fjölda vistaðra boða, sjá 'Stillingar fyrir möppuna Annað', bls. 89.

 **Úthólf** – er tímabundinn geymslustaður fyrir skilaboð sem bíða sendingar.

 **Tilkynningar**– hægt er að biðja þjónustuveituna að senda tilkynningu um SMS-skilaboð, snjallboð og margmiðlunarboð sem hafa verið send. Tilkynningar um afhendingu eru gerðar virkar með því að velja **Valkostir**→ *Stillingar*→ *SMS*, skruna að *Fá tilkynningu* og velja *Já*.

 **Til athugunar:** Hugsanlega er ekki hægt að fá tilkynningar um margmiðlunarboð sem hafa verið send á tölvupóstfang.


 **Til athugunar:** Áður en margmiðlunarboð eru búin til, tölvupóstur skrifaður eða tengst við fjartengt pósthólf verða réttar tengingarstillingar að vera fyrir hendi. Sjá '[Nauðsynlegar stillingar í tölvupósti](#)', bls. 76 og '[Stillingar sem eru tilskildar fyrir margmiðlunarboð](#)', bls. 74.

 **Ábending:** Þegar einhver sjálfgefin mappa hefur verið opnuð, t.d. **Send**, er auðvelt að fara á milli mappanna: með því að styðja á  til að opna næstu möppu (**Úthólf**) eða með því að styðja á  til að opna fyrri möppu (**Uppköst**).



Skilaboð – Almennar upplýsingar

Staða skilaboða er alltaf uppkast, send eða móttekin. Hægt er að vista skilaboð í möppunni Uppköst áður en þau eru send. Skilaboð eru sett tímabundið í Úthólf þar sem

þau bíða sendingar. Þegar skilaboð hafa verið send er hægt að finna eintak af skilaboðunum í möppunni Send. Móttekin og send skilaboð er aðeins hægt að lesa þar til valið er *Svara* eða *Senda áfram*, en þá eru skilaboðin afrituð yfir í ritil. Athuga skal að ekki er hægt að framsenda tölvupóstboð sem notandi hefur sjálfur sent.




 **Til athugunar:** Skilaboð eða gögn sem hafa verið send um Bluetooth-tengingu eru ekki vistuð í möppunum Uppköst eða Send.

Móttekin skilaboð opnuð

- Þegar skilaboð berast birtist  og textinn *1 ný skilaboð* birtist í biðham. Stutt er á **Sýna** til að opna skilaboðin.
- Ef skilaboðin eru fleiri en ein er stutt á **Sýna** til að opna Innhólfid og sjá fyrirsagnir skilaboðanna. Skilaboð í Innhólfi eru opnuð með því að skruna að þeim og styðja á .

Viðtakandi skilaboða tilgreindur

Þegar skilaboð eru búin til eru margar leiðir við að tilgreina viðtakanda:

- bæta við viðtakendum úr skránni Tengiliðir. Skráin Tengiliðir er opnuð með því að styðja á  eða  í sviðinu *Viðtakandi*: eða *Afrit fær*: eða velja **Valkostir**→ *Bæta inn viðtak*. Skrunað er að tengilið og stutt á  til að merkja hann. Hægt er að merkja marga viðtakendur í einu. Stutt er á **Í lagi** til að fara

aftur í skilaboðin. Viðtakendurnir eru taldir upp í reitnum *Viðtakandi*: og sjálfkrafa aðskildir með semikömmu (;).

- símanúmer eða tölvupóstfang viðtakanda er ritað í sviðið *Viðtakandi*: eða
- upplýsingar um viðtakandann eru afritaðar úr annarri aðgerð og síðan límdar í sviðið *Viðtakandi*: Sjá '*Afritun texta*', bls. 71.



Dæmi: +44 123 456; 050 456 876

Stutt er á til að eyða viðtakanda vinstra megin við bendilinn.



Til athugunar: Ef skrifuð eru mörg símanúmer eða tölvupóstföng í sviðið *Viðtakandi*: þarf að muna að setja semikömmur ;) milli atriðanna til að skilja þau að. Þegar viðtakendur eru sóttir úr skránni Samskiptaaðilar er semikömmum sjálfkrafa bætt við.

Sendingarkostir

Ef breyta á því hvernig skilaboð eru send er valið **Valkostir** → *Sendingarkostir* þegar verið er að ritfæra skilaboð. Þegar skilaboðin eru vistuð eru sendingarstillingarnar einnig vistaðar.

Texti ritaður

Hægt er að færa inn texta á tvo mismunandi vegu, annaðhvort með gamla laginu eða með annarri aðferð sem er kölluð sjálfvirk ritun.




Ábending! Fljótlegt er að gera sjálfvirka ritun virka eða óvirka meðan texti er ritaður með því að styðja tvisvar á .

Texti ritaður með gamla laginu

Visirinn sést efst til hægri á skjánum þegar ritaður er texti með gamla laginu.



- Stutt er á tölutakka, til , þar til viðkomandi bókstafur birtist. Athuga skal að fleiri stafir eru tiltækir á tölutakka en eru prentaðir á takkann.
- Ef rita á tölustaf er stutt á tölutakkann og honum haldið niðri.
- Ef fara á milli bókstafa- og tölustafahams er stutt á og honum haldið niðri.
- Ef næsti stafur er á sama takka og sá sem verið var að rita er beðið þar til bendillinn birtist (eða stutt á til að enda biðtimann) og stafurinn síðan færður inn.
- Ef eitthvað misritast er stutt á til að fjarlægja staf. Stutt er á og haldið niðri til að hreinsa fleiri en einn staf.
- Algengustu greinarmerki er að finna undir . Stutt er hvað eftir annað á til að ná rétta greinarmerkinu. Ef stutt er á kemur upp listi yfir sérstafi. Stýritakinn er notaður til fletta listanum og stutt er á **Velja** til að velja staf.
- Bil er fært inn með því að styðja á . Bendillinn færir í næstu línu ef stutt er þrisvar á .



- Ef skipta skal á milli stafsetranna **Abc**, **abc** og **ABC** er stutt á .



Teikn: **ABC** og **abc** sýna stafsetrið sem hefur verið valið. **Abc** þýðir að fyrsti stafur í orðinu verði ritaður með hástöfum og allir aðrir stafir verði sjálfkrafa ritaðir með lágstöfum. **123** merkir talnamah.

Texti ritaður með sjálfvirkri ritun

Ef virkja á sjálfvirka ritun er stutt á  og valið *Orðabók virk*. Það virkjar sjálfvirka ritun í öllum ritlum í leikjatölvunni. Visirinn  sést efst á skjánum.





- 1 Réttu orðið er ritað með því að styðja á takkana  - . Aðeins er stutt einu sinni á takka fyrir hvern staf. Orðið breytist við hvert skipti sem stutt er á takka.



Til athugunar: Samsvörun orðanna kemur fram smám saman, biðna skal þar til allt orðið hefur verið ritað áður en árangurinn er skoðaður.







Ef til dæmis enska orðabókin er valin og ritað Nokia er stutt á










fyrir N,  fyrir o,  fyrir k,  fyrir i, og  fyrir a.

Eins og sést, breytast orðatillögurnar í hvert sinn sem stutt er á takka.

- 2 Þegar lokið hefur verið við orðið þarf að gá hvort það er rétt.

- Ef orðið er rétt er hægt að staðfesta það með því að styðja á  eða með því að styðja á  til að setja inn bil. Undirstrikunin hverfur og hægt er að byrja að rita nýtt orð.
- Ef orðið er rangt er um eftirtalda kosti að ræða:
 - Stutt er á  hvað eftir annað til að skoða samsvaranir sem orðabókin hefur fundið.
 - Stutt er á  og valið *T9-orðabók* → *Finna svipað* til að skoða lista yfir svipuð orð. Skrunað er að orðinu sem á að nota og það valið með því að styðja á .
 - Ef ? birtist aftan við orðið er orðið sem ætlunin var að rita ekki í orðabókinni. Ef bæta á orði í orðabókina er stutt á **Stafa**, orðið ritað með hefðbundinni aðferð (hámark 32 stafir) og stutt á **Í lagi**. Orðinu er einnig bætt í orðabókina. Þegar orðabókin er orðin full kemur nýja orðið í stað þess sem lengst er síðan að bætt var við.
 - Hægt er að fjarlægja ? og hreinsa stafi einna af öðrum úr orðinu með því að styðja á .

	abc
	Q
	Qn
	Qnl
	Qnli
	Qnli
	Nokia

Ábendingar um sjálfvirka ritun

- Ef eyða á staf er stutt á . Stutt er á og haldið niðri til að hreinsa fleiri en einn staf.
- Ef skipta skal á milli stafsetranna **Abc**, **abc** og **ABC** er stutt á . Ef stutt er tvisvar sinnum snögggt á er sjálfvirk ritun gerð óvirk.
- Ef rita á tölu í bókstafaham er stutt á viðkomandi tölutakka og honum haldið niðri. Eða stutt er á og valið *Slá inn tölu*, tölustafirnir færðir inn og stutt á **Í lagi**. Ef fara á milli bókstafa- og tölustafahams er stutt á og honum haldið niðri.
- Algengustu greinarmerki er að finna undir . Stutt er á og síðan hvað eftir annað á til að ná rétta greinarmerkinu.

Ef stutt er á kemur upp listi yfir sérstafi. Stýritakinn er notaður til skruna eftir listanum og stutt er á **Velja** til að velja staf. Eða stutt er á og valið *Slá inn tákn*.

Ábending! Í sjálfvirkri ritun er reynt að giska á hvaða algenga greinarmerki („?!“) á best við. Röð og úrval greinarmerkja fer eftir tungumáli orðabókarinnar.

- Stutt er á hvað eftir annað til að skoða samsvaranir sem orðabókin hefur fundið.

Einnig er hægt að styðja á , velja *T9-orðabók* og valið

- *Finna svipað* – til að skoða lista yfir orð sem samsvara stafaruninni. Skrunað er að orðinu sem á að nota og stutt á .

- *Bæta í orði* – til að bæta orði (hám. 32 stafir) í orðasafnið með hefðbundinni ritun. Þegar orðabókin er orðin full kemur nýja orðið í stað þess sem lengst er síðan að bætt var við.
- *Breyta orði*– til að opna skjámynd þar sem hægt er að breyta orðinu, aðeins hægt er orðið er virkt (undirstrikað).

Samsett orð rituð

- Fyrri hluti samsetts orðs er ritaður og staðfestur með því að styðja á . Síðari hlutinn er ritaður og orðinu lokið með því að styðja á til að bæta við bili.


Sjálfvirk ritun tekin af


- Stutt er á og valið *Orðabók* → *Óvirk* til að slökkva á sjálfvirkri ritun í öllum ritlum í leikjatölvunni.



Afritun texta

Ef afrita á texta á klippiborðið er auðveldast að fara þannig að:


- 1 Stutt er á og honum haldið niðri til að velja stafi og orð. Um leið skal styðja á eða . Um leið og valið færast er textinn auðkenndur. Textalínur eru valdar með því að styðja á og halda niðri. Um leið skal styðja á eða .
- 2 Vali er lokið með því að hætta að styðja á skrunatakann (en halda samt).
- 3 Ef afrita á texta á klemmuspjaldið er áfram haldið niðri og stutt á **Afrita**.

Eða  sleppt og síðan stutt einu sinni á það til að opna lista yfir ritfærsluskipanir til dæmis. *Afrita eða Klippa úr.*

Ef fjarlægja á valda textann úr skjalinu er stutt á .

- 4 Ef setja á textann inn í skjal er stutt á  og haldið niðri og stutt á **Líma**.
Eða stutt er á  einu sinni og valið **Líma**.

Valk. til að breyta

Pegar stutt er á  birtast eftirfarandi kostir (eftir ritfærsluham og aðstæðum hverju sinni):

- *Orðabók* (sjálfvirk ritun), *Bókstafahamur* (hefðbundin ritun), *Talnahamur*
- *Klippa úr*, *Afrita* - aðeins tiltækt ef texti hefur verið valinn áður.
- *Líma* - aðeins tiltækt ef texti hefur verið annaðhvort klipptur eða afritaður á klemmuspjaldið.
- *Slá inn tölu*, *Slá inn tákni* og
- *Tungumál texta*: - breytir tungumáli við textaritun í öllum ritlum í leikjatölvunni. Sjá 'Stillingar tækis', bls. 39.

Ný skilaboð búin til og send



Til athugunar: Þegar skilaboð eru send kann leikjatölvnan að birta orðið "*Send*". Það gefur til kynna að skilaboðin hafi verið send úr leikjatölvunni í skilaboðamiðstöðvarnúmerið sem valið er í leikjatölvunni. Það er ekki vísbending um það


að skilaboðin hafi verið móttækin á tilætluðum áfangastað. Nánari upplýsingar um skilaboðáþjónustu fást hjá þjónustuveitunni.



Hægt er að byrja að búa til skilaboð á tvennan hátt:

- Með því að velja *Ný skilaboð* → *Búa til: SMS*, *Margmiðl.skilaboðeða Tölvupóstur* á aðalskjánum undir Skilaboð, eða
- Byrja í aðgerð sem hefur valkostinn *Senda*. Í því tilviki er skránni sem var valin (t.d. mynd eða texta) bætt við skilaboðin.

SMS-skilaboð rituð og send

- 1 Valið er *Ný skilaboð*. Listi yfir skilaboðavalkosti opnast

- 2 Valið er *Búa til: SMS*. Ritillinn opnast með bendilinn í sviðinu *Viðtakandi*. Stutt er á  til að velja viðtakanda eða viðtakendur úr skránni Tengiliðir eða símanúmer hans er ritað. Stutt er á

 til að bæta við (:) sem skilur viðtakendur að. Stutt er á  til að fara í skilaboðasviðið.

- 3 Skilaboðin eru rituð.





Til athugunar: Leikjatölvnan styður sendingu margar SMS-skilaboða í einu, því má fara yfir venjuleg 160 stafa mörk í einum skilaboðum. Ef



textinn fer yfir 160 stafi verður hann sendur í tvennum eða fleiri skilaboðum og það getur kostað meira.

Í upplýsingaröndinni sést lengdartalningin niður frá 160. Til dæmis merkir 10 (2) að enn er hægt að bæta 10 stöfum í texta sem verður sendur í tvennum skilaboðum.

- 4 Skilaboðin eru send með því að velja **Valkostir** → *Senda* eða stutt á .


 Valkostir í ritun
margmiðlunarboða: *Senda, Bæta inn viðtak., Bæta í, Eyða, Uppl. um skilaboð, Sendingarkostir, Hjálp og Hætta.*

Snjallboð send

Snjallboð eru sérstök SMS-skilaboð sem gögn geta verið í. Hægt er að senda snjallboð eins og:

- myndskilaboð
- nafnspjöld með samskiptaupplýsingum með almennu sniði (vCard),
- athugasemdir í dagbók (sniðið vCalendar).

Nánari upplýsingar eru í 'Upplýsingar um tengilið sendar', bls. 56, 'Dagbókaratriði send' bls. 97 og 'Bókamerki send', bls. 106.

 **Ábending!** Einnig er hægt að taka við hringitónum, skjátáknum eða stillingum frá þjónustuveitum, sjá bls. 79.

Myndskilaboð búin til og send

Valkostir í
myndskilaboðaritun: *Senda, Bæta inn viðtak., Bæta í, Taka burt mynd, Eyða, Uppl. um skilaboð, Hjálp og Hætta.*

Leikjatölvan gerir það kleift að senda og taka við myndskilaboðum. Myndskilaboð eru SMS-skilaboð sem geta innihaldið svart-hvítar myndir. Margar sjálfgefna myndir eru tiltækar í möppunni *Myndskilab.* undir **Miðlar** → **Myndir**.



Til athugunar: Þessa aðgerð er eingöngu hægt að nota ef símafyrirtæki eða þjónustuveita styðja hana. Aðeins tæki með möguleika á myndboðum geta tekið á móti og birt myndboð.

Myndboð send:

- Leiðirnar eru tvær, annaðhvort að:
 - Farið er í **Miðlar** → **Myndir** → *Myndskilab.* og velja mynd sem á að senda. Valið er **Valkostir** → *Senda* eða
 - Valið er **Skilaboð** → *Nýskilaboð* → *Búa til: SMS* og valið *Bæta í* → *Mynd*.

- 2 Færðar eru inn upplýsingar um viðtakanda og texti ritaður.
- 3 Valið er **Valkostir**→
Senda eða stutt á



Til athugunar:

Hver myndboð eru gerð úr nokkrum SMS-skilaboðum.

Þess vegna kann að vera dýrara að senda ein myndboð en ein SMS-skilaboð.



Margmiðlunarboð

Margmiðlunarboð geta innihaldið texta og myndinnskot saman eða texta, myndir og hljóð saman en aldrei myndir og myndinnskot saman.

Valkostir í ritun

margmiðlunarboða: *Senda, Bæta inn viðtak., Bæta inn, Skoða skb. fyrst, Taka burt, Hlutir, Eyða, Upplýs. um skilaboð, Sendingarkostir, Hjálp og Hætta.*



Mikilvægt: Höfundarréttarvörn getur komið í veg fyrir afritun, breytingar, flutning eða framsendingu ákveðinna mynda, hringitóna og annars efnis.



Til athugunar: Þessa aðgerð er eingöngu hægt að nota ef símafyrirtæki eða þjónustuveita styðja hana. Aðeins tæki sem styðja samhæfar margmiðlunarboða-

eða tölvupóstsáðgerðir geta tekið við og birt margmiðlunarboð. Tæki sem ekki hafa þessar áðgerðir fá ef til vill upplýsingar um tengil á vefsíðu.

Stillingar sem eru tilskildar fyrir margmiðlunarboð

Hægt er að fá stillingarnar sem snjallboð frá símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni. Sjá '[Snjallboð móttekin](#)', bls. 79.

Símafyrirtækið eða þjónustuveitan gefa upplýsingar um gagnabþjónustu og áskrift.

- 1 Farið er í *Stillingar*→*Tengistillingar*→*Aðgangsstaðir* og stillingar fyrir aðgangsstað margmiðlunarboða skilgreindar:

Nafn tengingar – Gefa skal tengingunni lýsandi heiti.

Tegund tengingar – Valin er tegund gagnatengingar:

GSM-gögn, Háhraða GSM eða GPRS.

IP-tala vefgáttar – talan er færð inn.



Dæmi: Umdæmisheiti eins og www.nokia.com er hægt að þýða yfir í IP-númer (IP-netfang) eins og **192.100.124.195**.


Heimasíða – veffang margmiðlunarboðastöðvarinnar er fært inn.



- Ef valið hefur verið *GSM-gögn* eða *Háhraða GSM* er fært inn: *Innhringinúmer* – símanúmer fyrir gagnasendinguna.
- Ef valið hefur verið *GPRS* er fært inn: *Nafn aðgangsstaðar* – heiti sem þjónustuveitan hefur gefið.


Nánari upplýsingar um ólíkar gagnatengingar má einnig fá í 'Tengistillingar', bls. 42.


- 2 Farið er í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Margmiðl.skilaboð*. Opna *Aðaltenging* og valinn aðgangsstaðurinn sem búinn var til og á að nota sem aðaltengingu. Sjá einnig 'Stillingar margmiðlunarboða', bls. 86.


Margmiðlunarboð búin til

 **Til athugunar:** Þegar margmiðlunarboð eru send í önnur samhæf tæki en Nokia N-Gage leikjatölvu, er mælt með að nota minni stærð myndar eða hljóðinnskot sem eru styttri en 15 sekúndur. Sjálfgefin stilling er *Stærð myndar: Stór*. Ef athuga á stillingu á myndstærð er farið í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Margmiðl.skilaboð* eða valið **Valkostir**→ *Sendingarkostir* þegar verið er að búa til margmiðlunarskilaskilaboð. Þegar margmiðlunarboð eru send á tölvupóstfang eða aðra Nokia N-Gage leikjatölvu, skal nota stærri myndstærðina ef þess er kostur (háð simkerfinu). Ef breyta á stillingunum er valið **Valkostir**→ *Sendingarkostir*→ *Stærð myndar*→ *Stór* þegar verið er að búa til margmiðlunarskilaskilaboð.

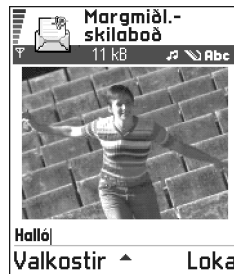
- 1 Undir Skilaboð er valið *Ný skilaboð*→ *Búa til: Margmiðl.skilaboð* og styðja á .
- 2 Stutt er á  til að velja viðtakanda, einn eða fleiri, úr skránni Tengiliðir eða símanúmer eða netfang viðtakanda er ritað við *Viðtakandi*: Semikommu (;) er

bætt við til að skilja viðtakendur að. Stutt er á  til að fara í næsta svið.

- 3 Hægt er að bæta við mismunandi hlutum margmiðlunarboðanna í hvaða röð sem er.
 - Ef bæta á við mynd er valið **Valkostir**→ *Bæta inn*→ *Mynd*.
 - Hljóði er bætt við með því að velja **Valkostir**→ *Bæta inn*→ *Hljóðinnskoti* eða *Nýju hljóðinnskoti*. Þegar hljóði hefur verið bætt við sést teiknið  í upplýsingaröndinni.
 - Til að bæta inn myndinnskoti skal velja **Valkostir**→ *Bæta inn*→ *Myndinnskot*.
 - Ef rita á texta er stutt á .
 - Ef valið er *Bæta inn*→ *Mynd*, *Hljóðinnskoti*, *Myndinnskote*ða *Skjalasniði* opnast listi yfir atriði. Skrunað er að atriðinu sem á að bæta við og stutt á **Velja**.

 **Til athugunar:** Ef valið er *Mynd* þarf fyrst að velja hvort myndin er geymd í minni leikjatölvunnar eða á minniskorti.


- Ef valið er *Bæta inn*→ *Nýju hljóðinnskoti* opnast hljóðvinnslan og hægt er að taka upp nýtt



hljóðinnskot. Hljóðið er sjálfkrafa vistað og afrit sett í skilaboðin.




Til athugunar: Í margmiðlunarboðum getur aðeins verið ein mynd og eitt hljóðinnskot.

- 4 Skilaboðin eru send með því að velja **Valkostir**→ *Senda* eða stutt á .

Margmiðlunarboð skoðuð fyrir sendingu

Ef athuga á hvernig margmiðlunarboðin muni líta út er valið **Valkostir**→ *Skoða skb. fyrst*.

Hlutur fjarlægður úr margmiðlunarboðum

Ef fjarlægja á margmiðlunarhlut er valið **Valkostir**→ *Taka burt*→ *Mynd*, *Myndinnskot* eða *Hljóðinnskot*. Stutt er á  til að fjarlægja texta.

Meðferð mismunandi miðlunarhluta

Hægt er að fá yfirlit yfir alla miðlunarhluti í margmiðlunarboðum með því að opna margmiðlunarboð og velja **Valkostir**→ *Hlutir* til að opna hlutaskjáinn.

Valkostir á hlutaskjá: *Opna*, *Bæta inn*, *Láta mynd fremst* | *Texti fremst*, *Taka burt*, *Hjálp* og *Hætta*.

Á hlutaskjámum er hægt að breyta röð hluta, eyða hlutum eða opna hlut í viðkomandi aðgerð.

Hægt er að skoða lista yfir mismunandi hluti og skráastærð þeirra.



Tölvupóstur

Nauðsynlegar stillingar í tölvupósti

Áður en hægt er að senda taka við, sækja, svara og framsenda tölvupóst verður að:

- Skilgreina aðgangsstað Internets (IAP) rétt. Sjá 'Tengistillingar', bls. 42.
- Tilgreina réttar tölvupóstsstillingar. Sjá 'Stillingar á tölvupósti', bls. 88.









Til athugunar: Fara skal eftir leiðbeiningunum frá fjartengda pósthólfinu og Internet-þjónustuveitunni.


Tölvupóstur sendur og skrifaður

Valkostir í tölvupóstritlinum:
Senda, *Bæta inn viðtak*, *Bæta í*, *Viðhengi*, *Eyða*, *Uppl. um skilaboð*, *Sendingarkostir*, *Hjálþog* *Hætta*.

- 1 Valið er *Ný skilaboð*→ *Búa til: Tölvupóstur*. Ritillinn opnast.


- 2 Stutt er á  til að velja viðtakanda eða viðtakendur úr skránni Samskipti eða tölvupóstfangið er ritað í sviðið *Viðtakandi*: . Semikommú (;) er bætt við til að skilja viðtakendur að. Ef senda á einhverjum afrit af tölvupóstinum er netfangið ritað í sviðið *Afrit fær*. Stutt er á  til að fara í næsta svið.
- 3 Skilaboðin eru rituð. Ef láta á viðhengi fylgja er valið **Valkostir**→ *Bæta í*→ *Mynd*, *Hljóðinnskoti*, *Myndinnskoti* eða *Punkti*.  birtist í upplýsingaröndinni til að sýna að viðhengi fylgi tölvupóstinum. *Skjalasniði* setur tilbúinn texta í tölvupóstin.
- Einnig er hægt að bæta viðhengi við tölvupóst með því að velja **Valkostir**→ *Viðhengi* í opnum tölvupósti. Viðhengisskjárin opnast og þar er hægt að bæta við viðhengjum, skoða þau og fjarlægja.
-  **Til athugunar:** Ef valið er *Mynd* þarf fyrst að velja hvort myndin er geymd í minni leikjatölvunnar eða á minnskorti.
- 4 Viðhengi er fjarlæggt með því að skrúna að því og velja **Valkostir**→ *Taka burt*.
- 5 Tölvupósturinn er sendur með því að velja **Valkostir**→ *Senda* eða stutt á .

 **Til athugunar:** Tölvupóstsskilaboð eru sjálfkrafa sett í úthólfíð áður en þau eru send. Ef eitthvað fer úrskaiðis í sendingu situr pósturinn áfram í úthólfinu með stöðuna *Mistókst*.

 **Ábending!** Ef senda á aðrar skrár en myndir og punkta sem viðhengi er viðkomandi aðgerð opnuð og valið *Senda*→ *Með tölvupósti* ef það er tiltækt.







Innhólf – tekið við skilaboðum



Hægt er að fá skilaboð og gögn í SMS-skilaboðum eða með margmiðlunarþjónustu, um Bluetooth-tengingu úr samhfum tækjum. Þegar ólesin skilaboð eru í innhólfinu breytist teiknið í .



Valkostir í Innhólfi: *Opna*, *Búa til skilaboð*, *Eyða*, *Upplýs. um skilaboð*, *Færa í möppu*, *Merkja/afmerkja*, *Hjálp* og *Hætta*.

Skilaboðateiknið í Innhólfi sýnir tegundina. Hér eru nokkur teikn sem koma til greina:

-  sýnir ólesin SMS-skilaboð og  ólesin snjallboð,
-  sýnir ólesin margmiðlunarboð,
-  sýnir ólesin WAP-þjónustuboð,
-  sýnir gögn sem hafa borist með Bluetooth og
-  merkir óþekkta tegund skilaboða.


Skilaboð skoðuð í innhólfinu

- Ef opna á skilaboð er skrúnað að þeim og stutt á .

Stýritakinn er notaður til að fara upp og niður. Stutt er á  eða  til að fara í næstu skilaboð á undan eða eftir í möppunni.

Valkostir á mismunandi skilaboðaskjá


Tiltækir valkostir fara eftir tegund skilaboðanna sem hafa verið opnuð:



- *Vista* – vistar myndina í **Miðlar**→ **Myndir**.
 - *Svara* – afritar netfang sendanda í sviðið *Viðtakandi*: Valið er *Svara*→ *Öllum* – til að afrita netfang sendanda og sviðið *Afrit fær*. yfir í nýju skilaboðin
 - *Senda áfram* – afritar texta skilaboðanna yfir í ritil.
 - *Hringja* – hringt er með því að styðja á .
 - *Eyða* – eyðir boðunum.
 - *Skoða mynd* – gerir kleift að skoða og vista myndina.
 - *Spila hljóðinnskot* – hægt er að hlusta á hljóðið í skilaboðunum.
 - *Hlutir* – listi birtist yfir margmiðlunarhlutina í margmiðlunarboðum.
- Viðhengi* – listi er birtur yfir skrár sem sendar hafa verið sem viðhengi tölvupósts.
- *Upplýs. um skilaboð* – nákvæmar upplýsingar eru birtar um skilaboð.
 - *Færa í möppu / Afrita í möppu* – hægt er að færa eða afrita skilaboð í Mínar möppur, Innhólf eða aðrar möppur sem notandi hefur búið til. Sjá 'Atriði færð yfir í möppu', bls. 12.

- *Bæta við Tengiliði* – hægt er að afrita símanúmer eða tölvupóstfang sendanda yfir í skrána Samskipti. Valið er um að búa til nýtt samskiptaspjald eða bæta upplýsingunum á spjald sem fyrir er.
- *Leita* – Leitað er í skilaboðunum að símanúmerum, tölvupóstföngum eða vefköngum. Eftir leitina er hægt að hringja eða senda skilaboð á númerin eða netföngin eða vista gögnin undir Samskipti eða sem bókamerki.

Margmiðlunarboð skoðuð í innhólfinu

Margmiðlunarboð þekkjast af teikninu :

- Margmiðlunarboð eru opnuð með því að skruna að þeim og styðja á . Hægt er að skoða mynd, lesa skilaboð og hlusta á hljóð, allt í einu.


Meðan hljóð er spilað skal styðja á  eða  til að auka eða minnka hljóðstyrkinn. Ef taka á hljóðið af er stutt á **Hætta**.


Hlutir í margmiðlunarboðum


Valkostir á hlutaskjá: *Opna, Vista,*

Senda, Hjálpgog Hætta.




- Hægt er að sjá hvaða hlutir eru í margmiðlunarboðum með því að opna boðin og velja **Valkostir**→ *Hlutir*. Á hlutaskjánum er hægt að skoða skrár sem myndar margmiðlunarboðin. Hægt er að velja um að vista skrána í leikjatölvunni eða senda hana, t.d. um Bluetooth-tengingu á annað tæki.

 **Dæmi:** Hægt er að opna vCard-skrá og vista samskiptaupplýsingarnar í skránni undir Samskipti.

- Skrár eru opnaðar með því að skruna að þeim og styðja á .



 **Mikilvægt:** Í margmiðlunarboðum geta verið veirur eða aðrir hlutir sem geta skaðað leikjatölvuna eða tölvuna. Aldrei ætti að opna viðhengi nema hægt sé að treysta sendandanum. Nánari upplýsingar eru í 'Vottorðastjórnun', bls.48.

Hljóð í margmiðlunarboðum

Hljóðhlutir í margmiðlunarboðum eru auðkenndir með  í upplýsingaröndinni. Sjálfgefið er að spila hljóð í hátalaranum. Ef stöðva á hljóðið er stutt á **Hætta** meðan hljóðið er spilað. Hægt er að breyta hljóðstyrknum með því að styðja á  eða .


- Eigi að hlusta aftur á hljóð þegar allir hlutir hafa verið birtir og spilun hætt er valið **Valkostir** → *Spila hljóðinnskot*.

Snjallboð móttækin


Leikjatölvan getur tekið við margs konar snjallboðum, SMS-skilaboðum með gögnum (einnig kölluð OTA-skilaboð). Ef opna á snjallboð er innhófið opnað, skrunað að þeim () og stutt á .

- *Skilaboð m. teikningu* – ef vista á myndina í möppunni *Myndskilab.* undir **Miðlar** → **Myndir** til notkunar síðar er valið **Valkostir** → *Vista*.

- *Nafnspjald* – ef vista á samskiptaupplýsingarnar er valið **Valkostir** → *Vista nafnspjald*.

 **Til athugunar:** Ef vottorð eða hljóðskrár fylgja nafnspjöldum verða þær ekki vistaðar.

- *Hringitónn* – ef vista á hringitóninn undir Hljóðvinnsla er valið **Valkostir** → *Vista*.
- *Táknmynd rekanda* – ef vista á táknmyndina er valið **Valkostir** → *Vista*. Þá sést táknmyndin í biðham í stað auðkennis símafyrirtækisins.
- *Dagbókaratriði* – ef vista á boðin í dagbók er valið **Valkostir** → *Vista í dagbók*.
- *WAP-skilaboð* – ef vista á bókamerkið er valið **Valkostir** → *Vista í bókamerki*. Bókamerkið er sett á bókamerkjalistann í vafraþjónustu. Ef skilaboðin innihalda bæði vafraaðgangsstaðarstillingar og bókamerki og vista á gögnin er valið **Valkostir** → *Vista alla*. Eða valið er **Valkostir** → *Skoða frekari uppl.* til að skoða bókamerkið og upplýsingarnar um aðgangsstaðinn sérstaklega. Ef ekki á að vista öll gögn er valin stilling eða bókamerki, upplýsingarnar opnaðar og valið **Valkostir** → *Vista í stillingar* eða *Vista í bókamerki* eftir því hvað er verið að skoða.

 **Ábending!** Ef breyta skal sjálfgefnum stillingum aðgangsstaðar fyrir WAP- eða margmiðlunarboð er farið í **Þjónusta** → **Valkostir** → *Stillingar* → *Sjálfv. aðgangsstað*. eða **Skilaboð** → **Valkostir** → *Stillingar* → *Margmiðl.skilaboð* → *Aðaltenging*.

- *Tilkynning um tölvupóst* – Segir hversu margar nýjar sendingar eru í fjartengda pósthólfinu. Í nákvæmari tilkynningu geta verið meiri upplýsingar, svo sem efni, sendandi, viðhengi o.s.frv.
- Auk þess er hægt að taka við þjónustunúmeri SMS-skilaboða, talhólfsnúmeri, sniðstillingum fyrir samstillingu, aðgangsstaðarstillingum fyrir vafrann, margmiðlunarboð eða tölvupóst, innskráningarstillingum aðgangsstaðar eða tölvupóststillingum. Ef vista á stillingarnar er valið **Valkostir**→ *Vista í SMS-still.*, *Vista í Talhólf*, *Vista í stillingar*, *Vista í stillingareða Vista í tölvup.still.*



Ábending! Berist vCard-skrá með viðhengdri mynd verður hún einnig vistuð undir Samskipti.

Þjónustuboð

Hægt er að panta þjónustuboð frá þjónustuveitum. Þjónustuboð geta t.d. verið fréttafyrirsagnir og innihaldið textaboð eða netfang vafrabjónustu. Nánari upplýsingar fást hjá þjónustuveitunni.

Þjónustuveitur geta uppfært þjónustuboð í hvert sinn sem ný berast. Skilaboðin er hægt að uppfæra þó að þau hafi verið færð í aðra möppu en Innhólf. Þegar þjónustuboðin renna út er þeim sjálfkrafa eytt.

Valkostir þegar þjónustuboð eru skoðuð: *Flytja heim skilaboð*, *Færa í möppu*, *Upplýs. um skilaboð*, *Hjálp* og *Hætta*.

Þjónustuskilaboð skoðuð í innhólfinu

- 1 Í innhólfinu er skrunað að þjónustuboðum (🔍) og stutt á 📄.
- 2 Til að sækja boðin eða skoða þau er stutt á **Flytja heim skilaboð**. Athugasemdin *Flytur heim skilaboð* birtist. Leikjatölvan byrjar gagnatengingu ef með þarf.
- 3 Stutt er á **Til baka** til að fara aftur í innhólf.

Þjónustuskilaboð skoðuð í vafranum

Þegar verið er að vafra er valið **Valkostir**→ *Lesi þjón.skilaboð* til að sækja og skoða ný þjónustuboð meðan vafrað er

Mínar möppur



Valkostir undir Mínar möppur:

Opna, *Búa til skilaboð*, *Eyða*, *Uppl. um skilaboð*, *Færa í möppu*, *Ný mappa*, *Endurskíra möppu*, *Hjálp* og *Hætta*.

Undir Mínar möppur getur notandi raðað skilaboðum í möppur, búið til nýjar og endurnefnt möppur og eytt þeim. Valið er **Valkostir**→ *Færa í möppu*, *Ný mappa* eða *Endurskíra möppu*. Sjá nánar í 'Atriði færð yfir í möppu', bls. 12.

Skjalasniðamappan

- Hægt er að nota skjalasnið texta til að komast hjá að endurrita skilaboð sem oft eru send. Ef búa á til nýtt skjalasnið er valið **Valkostir**→ *Nýtt skjalasnið*.

Pósthólf



Þegar þessi mappa er opnuð er hægt að tengjast fjartengda pósthólfinu til að:


- sækja nýjar póstfyrirsagnir eða skilaboð, eða
- skoða póstfyrirsagnir eða skilaboð sem fyrir eru án þess að tengjast.

Ef valið er *Ný skilaboð* → *Búa til: Tölvupóstur* eða *Pósthólf* á aðalskjá skilaboða og ekki hefur verið sett upp tölvupóstfang er notanda leiðbeint við það. Sjá '*Nauðsynlegar stillingar í tölvupósti*', bls. 76.

Þegar nýtt pósthólf er búið til kemur heiti þess sjálfkrafa í stað *Pósthólf* á aðalskjá skilaboða. Hægt er að hafa nokkur pósthólf (hám. sex).

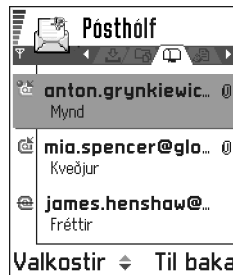
Pósthólfið opnað

Þegar pósthólfið er opnað er hægt að velja um að skoða gamlan póst án þess að tengjast eða tengjast póstmíðarannum.

- Þegar skrunað er að pósthólfinu og stutt á  spyr leikjatölvan: *Tengjast pósthólfi?* Valið er *Já* til að tengjast pósthólfinu eða *Nei* til að skoða póst sem fyrir er án þess að tengjast.
- Einnig er hægt að ræsa tengingu með því að velja **Valkostir** → *Tengja*.

Tölvupóstboð skoðuð með nettengingu

Þegar skilaboð eru skoðuð á neti er notandi stöðugt tengdur fjartengdu pósthólfi um gagnasendingu eða pakkagagnatengingu. Sjá einnig '*Gagnatengingarvísar*', bls. 9, '*GSM-gagnasendingar*', bls. 42 og '*Pakkagögn (General Packet Radio Service, GPRS)*', bls. 43.



Valkostir þegar fyrirsagnir tölvupóstssendinga eru skoðaðar: *Opna*, *Búa til skilaboð*, *Tengja* / *Aftengja*, *Sækja*, *Eyða*, *Uppl. um skilaboð*, *Afrita*, *Merkja/afmerkja*, *Hjálp* og *Hætta*.



Til athugunar: Ef notaðar eru POP3-samskiptareglur eru skilaboðin ekki uppfærð sjálfkrafa í nettengingu. Til að sjá nýjustu tölvupóstboðin þarf notandinn að aftengjast og tengjast svo aftur.

Tölvupóstboð skoðuð án nettengingar



Þegar tölvupóstur er skoðaður án tengingar er leikjatölvan ekki tengd fjartengda pósthólfinu.

Ef skoða á tölvupóstboð án tengingar verður að vera búið að sækja þau úr pósthólfinu, sjá næsta kafla. Þegar tölvupóstboðin hafa verið sótt og slita á gagnatengingunni er valið **Valkostir** → *Aftengja*.

Hægt er að halda áfram að lesa pósthólfir og skilaboðin utan Nets. Hægt er að skrifa ný tölvupóstboð, svara tölvupóstboðum sem hafa borist og framsenda tölvupóstboð. Hægt er að biðja um að tölvupóstboðin verði send næst þegar tengst er við pósthólf. Þegar *Pósthólf* er opnað næst og lesa á tölvupóstboð utan Nets er svarað með **Nei** þegar spurningin *Tengjast pósthólf?* birtist.

Tölvupóstboð sótt úr pósthólfi

- Utan Nets er valið **Valkostir** → *Tengja* til að koma á tengingu við fjarlæga pósthólf.

Skjárinn með fjarlæga pósthólfinu líkist innhólfsmöppunni í Skilaboðum. Hægt er að fara upp og niður listann með því að styðja á  eða . Eftirfarandi teikn sýna stöðu tölvupóstsins:



– nýr tölvupóstur (í tengingu eða utan tengingar). Efnið hefur ekki verið sótt úr pósthólfinu í leikjatölvuna (örin á teikninu vísar út).



– nýr tölvupóstur, efnið hefur verið sótt úr pósthólfinu (örin bendir inn).



– sýnir .tölvupóstsskilaboð sem hafa verið lesin.



– fyrir pósthólfir sem hafa verið lesnar og efni boðanna verið eytt úr leikjatölvunni.

- 1 Þegar tenging við fjarlæga pósthólf er komin á er valið **Valkostir** → *Sækja* →


- *Nýjan* – til að sækja öll ný tölvupóstboð yfir í leikjatölvuna.
 - *Valinn* – til að sækja aðeins valin tölvupóstboð. Nota skal skipanirnar *Merkja/afmerkja* → *Merkja/Afmerkja* til að velja skilaboðin ein af öðrum. Á bls. 12 eru upplýsingar um það hvernig mörg atriði eru valin í einu.
 - *Allan* – til að sækja öll skilaboð úr pósthólfinu. Ef hætta á að sækja boð er stutt á **Hætta við**.
- 2 Þegar skilaboðin hafa verið sótt er hægt að skoða þau í tengingu. Valið er **Valkostir** → *Aftengja* til að loka tengingunni og skoða skilaboðin án tengingar.

Tölvupóstboð afrituð í aðra möppu

Ef afrita á tölvupóst úr fjarlæga pósthólfinu í möppu undir Mínar möppur er valið **Valkostir** → *Afrita*. Valin er mappa af listanum og stutt á **Í lagi**.

Tölvupóstboð opnuð

Valkostir þegar tölvupóstboð eru skoðuð: *Svara, Senda áfram, Eyða, Viðhengi, Uppl. um skilaboð, Færa í möppu, Bæta við Tengiliði, Leita, Hjálp og Hætta*.

- Þegar tölvupóstur er skoðaður í tengingu eða utan tengingar er skrúnað að sendingunni sem á að skoða og stutt á  til að skoða hana. Hafi tölvupóstboðin ekki verið sótt (örin á teikninu bendir út) og notandinn er utan tengingar og velur *Opna* er spurt hvort sækja skuli þessi boð úr pósthólfinu.



Til athugunar: Athuga skal að tengingin er áfram opin þegar búið er að sækja póstinn. Valið er **Valkostir**→ *Aftengja* til að enda gagnatenginguna.


Tenging rofin við pósthólfíð

Þegar tenging er virk er valið **Valkostir**→ *Aftengja* til að ljúka gagnasendingunni eða GPRS-tengingunni við fjartengda pósthólfíð. Sjá einnig 'Gagnatengingarvísar', bls. 9.

Tölvupóstsviðhengi skoðuð

Valkostir á viðhengjaskjá:

Opna, Sækja, Vista, Senda, Eyða, Hjálpgog Hætta.

- Viðhengi með viðhengisvísinum  er opnað og valið **Valkostir**→ *Viðhengi* til að opna viðhengjaskjá. Á viðhengjaskjánum er hægt að sækja, opna og vista viðhengi. Einnig er hægt að senda viðhengi um Bluetooth.



Mikilvægt: Í tölvupóstsviðhengjum geta verið veirur eða aðrir hlutir sem geta skaðað leikjatölvuna eða tölvuna. Aldrei ætti að opna viðhengi nema hægt sé að treysta sendandanum. Nánari upplýsingar eru í 'Vottorðastjórnun', bls.48.



Ábending! Spara má minni með því að fjarlægja öll viðhengi úr tölvupósti en halda þeim á tölvupóstmiðaranum. Valið er **Valkostir**→ *Eyða* viðhengjaskjánum.


Viðhengi sótt í leikjatölvuna

- Ef vísirinn á viðhenginu er dekkur hefur það ekki verið sótt yfir í leikjatölvuna. Ef sækja á viðhengið er skrunað að því og valið **Valkostir**→ *Sækja*.



Til athugunar: Ef pósthólfíð notar IMAP 4-samskiptareglur er hægt að ákveða hvort sækja skuli fyrirsagnir eingöngu, skilaboð eingöngu eða skilaboð og viðhengi. Ef notaðar eru POP3-samskiptareglur eru valkostirnir fyrirsagnir eingöngu eða skilaboð og viðhengi. Nánari upplýsingar eru á bls. 88.

Viðhengi opnað

- 1 Á viðhengisskjánum er skrunað að viðhenginu og stutt á  til að opna það.
 - Ef tenging er á er viðhengið sótt beint af miðaranum og opnað í viðkomandi aðgerð.
 - Ef tenging er ekki á spyr leikjatölvan hvort sækja eigi viðhengið og setja í leikjatölvuna. Ef svarað er *Já* er tenging við pósthólfíð ræst.
- 2 Stutt er á **Til baka** til að fara aftur á tölvupóstsskjáinn.



Ábending! Listi yfir tæk myndsníð er á bls. 59. Um önnur skrársníð sem Nokia N-Gage leikjatölvan styður er fjallað í vörulýsingunni á www.n-gage.com.

Viðhengi vistuð sérstaklega

Ef vista á viðhengi er valið **Valkostir**→ *Vista* á viðhengjaskjánum. Viðhengið er vistað í viðkomandi aðgerð. Til dæmis er hægt að vista hljóð í hljóðvinnslu og textaskrár (TXT) í Punktum.



Til athugunar: Hægt er að vista viðhengi eins og myndir á minniskorti, ef það er notað.

Tölvupóstboðum eytt

- Tölvupósti eytt úr leikjatölvunni og honum haldið í fjartengda pósthólfinu.

Valið er **Valkostir**→ *Eyða*→ *Tæki eingöngu*.



Til athugunar: Leikjatölvan speglar póstfyrirsagnirnar í fjartengda pósthólfinu. Þannig að þó að efni skilaboðanna sé eytt er fyrirsögnin áfram í leikjatölvunni. Eigi að fjarlægja fyrirsögnina líka þarf fyrst að eyða tölvupóstskilaboðunum úr fjarlæga pósthólfinu og síðan þarf leikjatölvan að tengjast fjarlæga pósthólfinu aftur til að uppfæra stöðuna.

- Tölvupóstinum eytt bæði úr leikjatölvunni og fjartengda pósthólfinu.

Valið er **Valkostir**→ *Eyða*→ *Tækis og miðlara*.



Til athugunar: Ef tenging er ekki á er tölvupóstinum fyrst eytt úr leikjatölvunni. Við næstu tengingu við fjartengda pósthólfíð er honum sjálfkrafa eytt úr fjartengda pósthólfinu. Ef notaðar eru POP3-samskiptareglur eru skilaboð sem merkt eru til eyðingar ekki fjarlægð fyrr en tengingin við pósthólfíð er rofin.

Hætt við að eyða tölvupóstboðum utan Nets

Ef hætta á við að eyða skilaboðum bæði úr leikjatölvu og af miðlara er skrunað að viðkomandi sendingu sem hefur

verið merkt til eyðingar við næstu tengingu (☒) og valið **Valkostir**→ *Afturkalla*.

Úthólf



Úthólf er tímabundinn geymslustaður fyrir skilaboð sem biða sendingar.



Dæmi: Skilaboð eru t.d. sett í úthólf ef leikjatölvan er utan þjónustusvæðis. Hægt er að biðja um að tölvupóstboðin verði send næst þegar tengst er við fjartengda pósthólfíð.

Staða skilaboða í úthólfinu

- Sendir* – Tenging er í gangi og verið að senda skilaboðin.
- Í bið / Í biðröð* – Ef t.d. eru tvenn svipuð skilaboð í úthólfinu biða önnur þar til hin hafa verið send.
- Senda aftur kl. (tími)* – Sending hefur mistekist. Leikjatölvan reynir aftur að senda þegar tilskilinn tími er liðinn. Stutt er á *Senda* ef reyna á aftur strax.
- Seinkað* – Hægt er að stilla skjöl á "bið" meðan þau eru í úthólfinu. Skrunað er að skilaboðum sem verið er að senda og valið **Valkostir**→ *Seinka sendingu*.
- Mistókst* – Hámarksfjöldi sendingartilrauna er náð. Sending hefur mistekist. Ef reynt var að senda SMS skal opna skilaboðin og kanna hvort sendingarstillingar eru réttar.

Skilaboð á SIM-korti skoðuð

Áður en hægt er að skoða SIM-skilaboð þarf að afrita þau í möppu í leikjatölvunni.

- 1 Á aðalskjánum undir Skilaboð er valið **Valkostir**→ *SIM-skilaboð*.
- 2 Valið er **Valkostir**→ *Merkja/afmerkja*→ *Merkja* eða *Merkja öll* til að merkja skilaboðin.
- 3 Valið er **Valkostir**→ *Afrita*. Listi yfir möppur opnast.
- 4 Mappa er valin og stutt á **Í lagi**. Farið er í möppuna til að skoða skilaboðin.

Upplýsingar frá endurvarpa (sérþjónusta)



- ➡ Á aðalskjánum undir Skilaboð er valið **Valkostir**→ *Upplýs. frá endurvarpa*.

Valkostir endurvarpa: *Opna, Gerast áskrifandi | Hætta í áskrift, Sérmerkja | Sérmerking af, Efni, Stillingar, Hjálpgog Hætta*.

Hægt er að taka á móti boðum um mismunandi efni, til dæmis veður og umferð, frá þjónustuveitunni. Þjónustuveitan veitir upplýsingar um tiltæk efni og tengd efnisnúmer. Á aðalskjánum sést:

- staða efnisins: 📶 – við ný skilaboð í áskrift og 📧 – við ný skilaboð, ekki í áskrift.

- efnisnúmer, heiti efnis og hvort það hefur verið merkt (🔖) til eftirfylgni. Tilkynnt er þegar skilaboð sem tilheyrir merktu efni hafa borist.



Til athugunar: Pakkagagnatenging gæti hindrað móttöku skilaboða frá endurvarpa. Símafyrirtækið veitir upplýsingar um réttar GPRS-stillingar. Nánari upplýsingar um GPRS-stillingar má einnig fá í 'Pakkagögn (General Packet Radio Service, GPRS)', bls. 43.

Þjónustuskipanun



- ➡ Á aðalskjánum undir Skilaboð er valið **Valkostir**→ *Þjónustuskipanir*.

Hægt er að senda þjónustubeiðnir, til dæmis skipanir til að gera sérþjónustu virka (einnig kallaðar USSD-skipanir) til þjónustuveitunnar. Nánari upplýsingar fást hjá þjónustuveitunni. Beiðni send:

- í biðham eða í símtali er skipunarnúmerið fært inn og stutt á **Senda** eða
- ef bæði þarf að færa inn bók- og tölustafi er valið **Skilaboð**→ **Valkostir**→ *Þjónustuskipanir*.

Skilaboðastillingar

Skilaboðastillingum hefur verið skipt í flokka eftir tegundum skilaboða. Skrunað er að stillingunum sem á að breyta og stutt á ⚙️.

Stillingar SMS-skilaboða

Valkostir þegar stillingum þjónustustöðvar SMS-skilaboða er breytt: *Ný skilab.miðstöð, Breyta, Eyða, Hjálp* og *Hætta*.

Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *SMS* til að opna eftirfarandi lista yfir stillingar:





- *Skilaboðamiðstöðvar* – Listi yfir allar skilaboðamiðstöðvar sem hafa verið skilgreindar. Sjá 'Nýrri skilaboðamiðstöð bætt við', bls. 86.
- *Skb.miðstöð í notkun* (Skilaboðamiðstöð í notkun) – Tilgreinir hvaða skilaboðamiðstöð er notuð við dreifingu SMS-skilaboða og snjallboða eins og myndboða.
- *Fá tilkynningu* (afhendingartilkynning) – Þegar þessi netþjónusta er stillt á *Já* er staða sendra skilaboða (*Biður, Mistókst, Skilað*) sýnd í notkunarskránni. Ef stillt er á *Nei* birtist aðeins staðan *Send* í notkunarskránni. Sjá bls. 20.
- *Gildistími skilaboða* – Ef ekki næst í viðtakanda skilaboðanna á gildistímanum eru skilaboðin fjarlægð úr skilaboðamiðstöðinni. Athuga skal að símafyrirtækið verður að styðja þessa þjónustu. *Hámarks tími* er hámarkstíminn sem netkerfið leyfir.
- *Skilaboð send sem* – Valkostirnir eru *Texti, Fax, Boð* og *Tölvupóstur*. Nánari upplýsingar fást hjá símafyrirtækinu.



Til athugunar: Ekki ætti að breyta þessum valkosti nema öruggt sé að miðstöðin geti umbreytt SMS-skilaboðum í hin sniðin.

- *Æskileg tenging* – Hægt er að senda SMS-skilaboð um staðlaða GSM-kerfið eða um GPRS ef kerfið styður það. Sjá 'Pakkagögn (General Packet Radio Service, GPRS)', bls. 43.
- *Svar um sömu miðst.* (sérþjónusta) – Ef þessi valkostur er stilltur á *Já* og viðtakandinn svarar skilaboðum eru svarboðin send um sama skilaboðamiðstöðvarnúmer.

Nýrri skilaboðamiðstöð bætt við

- 1 Opna *Skilaboðamiðstöðvar* og valið **Valkostir**→ *Ný skilab.miðstöð*.
- 2 Stutt er á , heiti miðstöðvar ritað og stutt á **Í lagi**.
- 3 Stutt er á , síðan á  og númer skilaboðamiðstöðvarinnar ritað (**Þarf að skilgr.**). Stutt er á **Í lagi**. Miðstöðvarnúmerið er nauðsynlegt til að senda SMS- og myndboð. Þjónustuveita lætur þetta númer í té.
- Ef taka á upp nýju stillingarnar er farið aftur á stillingaskjáinn. Skrúnað er á *Skb.miðstöð í notkun*, stutt er á  og nýja miðstöðin valin.

Stillingar margmiðlunarboða

Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Margmiðl.skilaboð* til að opna eftirfarandi lista yfir stillingar:

- *Aðaltenging (Þarf að skilgr.)* – Tilgreint er hvaða aðgangsstað skuli nota sem æskilega tengingu fyrir margmiðlunarboðamiðstöðina. Sjá 'Stillingar sem eru tilskildar fyrir margmiðlunarboð', bls. 74.



Til athugunar: Ef margmiðlunarboðastillingar berast í snjallboðum og þau eru vistuð eru þær stillingar sjálfkrafa notaðar fyrir aðaltengingu. Sjá 'Snjallboð móttækin', bls. 79.

- *Varatenging* Tilgreint er hvaða aðgangsstað skuli nota sem varatengingu fyrir margmiðlunarboðamiðstöðina.



Til athugunar: Bæði *Aðaltenging* og *Varatenging* verða að hafa sömu stillingu fyrir *Heimasíða* sem vísar á sömu margmiðlunarmiðstöð. Aðeins gagnatengingin er mismunandi.



Dæmi: Ef æskileg tenging notar pakkagagnatengingu er hægt að nota háhraða gagnasendingu eða gagnasendingu fyrir varatengingu. Þá er hægt að senda og taka við margmiðlunarboðum þó að notandinn sé ekki í netkerfi sem styður pakkagögn. Símafyrirtæki eða þjónustuveita veitir nánari upplýsingar. Sjá einnig 'Almennar upplýsingar um gagnatengingar og aðgangsstaði', bls. 42.

- *Móttaka margm.* – Valið er *Eing. í heimaneti* – ef aðeins á að taka við margmiðlunarboðum á heimaneti. Móttaka þeirra er þá aftengd þegar farið er út fyrir heimanetið. *Alltaf virk* – ef móttaka margmiðlunarboða á alltaf að vera virk. *Óvirk* – ef alls ekki á að taka við neinum margmiðlunarboðum eða auglýsingum.



Mikilvægt:

- Þegar notandi er staddur utan heimanets getur sending og móttaka margmiðlunarboða kostað meira.
- Ef stillingarnar *Eing. í heimaneti* eða *Alltaf virk* hafa verið valdar getur leikjatölvan komið á gagnasendingu eða GPRS-tengingu án vitundar notanda.
- *Þegar skb. berast* – Valið er *Sækja strax* – ef leikjatölvan á að sækja margmiðlunarboð strax. Ef einhver skilaboð eru með stöðuna Seinkað verða þau einnig sótt. *Sækja seinna* – ef miðstöðin á að vista margmiðlunarboðin og sækja á þau seinna. Ef sækja á skilaboðin síðar skal stilla *Þegar skb. berast* á *Sækja strax*. *Hafna skilaboðum* – ef hafna á margmiðlunarboðum. Skilaboðamiðstöðin eyðir þá boðunum.
- *Heimila nafnl. skilab.* – Valið er *Hafna* á skilaboðum frá nafnlausum sendanda.
- *Fá auglýsingar* – Tilgreina skal hvort taka eigi við margmiðlunarboðaauglýsingum eða ekki.
- *Tilkynningar* – Stilla skal á *Já* ef staða sendu boðanna (*Biður*, *Mistókst*, *Skilað*) á að sjást í notkunarskránni. Sjá bls. 20.




Til athugunar: Hugsanlega er ekki hægt að fá tilkynningar um margmiðlunarboð sem hafa verið send á tölvupóstfang.

- *Neita sendingu tilk.* – Valið er *Já* ef ekki á að láta leikjatölvuna senda tilkynningu um móttækin margmiðlunarboð.
- *Gildistími skilaboða* – Ef ekki næst í viðtakanda skilaboða á gildistímanum eru skilaboðin fjarlægð úr skilaboðamiðstöðinni. Athuga skal að símafyrirtækið verður að styðja þessa þjónustu. *Hámarks tími* er hámarkstíminn sem netkerfið leyfir.
- *Stærð myndar* – Tilgreina skal stærð myndar í margmiðlunarboðum. Kostirnir eru: *Lítill* (hámark 160*120 dýlar) og *Stór* (hámark 640*480 dýlar).
- *Sjálfgjafinn hátalari* – Valið er *Hátalari* eða *Símtól*– ef spila á hljóð í margmiðlunarboðum í hátalaranum eða heyrnartólinu. Nánari upplýsingar eru í 'Hátalari', bls.13.

Stillingar á tölvupósti

Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Tölvupóstur*.

Opna *Pósthólf í notkun* til að velja pósthólf sem á að nota.

 Valkostir þegar tölvupóstsstillingum er breytt: *Valk. til að breyta, Nýtt pósthólf, Eyða, Hjálp* og *Hætta*.

Stillingar pósthólfa

Valið er *Pósthólf* til að opna lista yfir pósthólf sem hafa verið skilgreind. Ef engin pósthólf hafa verið skilgreint verður beðið um að það sé gert. Eftirfarandi listi yfir stillingar er birtur:

- *Nafn pósthólfs* – Gefa skal pósthólfinu lýsandi heiti.
- *Aðg. staður í notkun (Parf að skilgr.)* – Internet-aðgangsstaðurinn (IAP) sem notaður er fyrir pósthólfið. Velja skal IAP af listanum. Nánari upplýsingar um það hvernig aðgangsstaður er búinn til eru einnig í 'Tengistillingar', bls. 42.
- *Netfang mitt (Parf að skilgr.)* – Tilgreina skal netfang sem þjónustuveitan hefur látið í té. Í netfanginu verður að vera stafurinn **@**. Svör við skilaboðum notandans eru send á þetta netfang.
- *Miðlari f. sendan póst: (Parf að skilgr.)* – Rita skal IP-númer eða miðlaraheiti tölvunnar sem sendir tölvupóstinn.
- *Senda skilaboð* – Tilgreina með hvaða hætti tölvupóstur verði sendur úr leikjatölvunni. *Strax* – Tenging við tölvupósthólfið er ræst þegar valið hefur verið *Senda. Í næstu tengingu* – Tölvupóstur er sendur næst þegar tengst er við fjarlæga pósthólfið.
- *Afrit til sendanda* – Valið er *Já* ef vista á afrit af tölvupóstinum í fjartengda pósthólfinu og á netfanginu sem tilgreint er undir *Netfang mitt*.
- *Nota undirskrift* – Valið er *Já* ef setja á undirskrift í tölvupóstsskilaboðin og skrifa á eða breyta undirskriftartexta.
- *Notandanafn* – Skrifa skal notandanafnið, sem þjónustuveitan hefur gefið.
- *Lykilorð* – Rita skal lykilorð. Ef þetta svið er ekki fyllt út verður beðið um lykilorð þegar notandi reynir að tengjast fjarlæga pósthólfinu.

- *Miðlari f. móttæk. póst:* (**Parf að skilgr.**) – Rita skal IP-númer eða miðlaraheiti tölvunnar sem tekur við tölvupóstinum.
- *Tegund pósthólf:* – Tilgreinir tölvupóstssamskiptareglurnar sem þjónustuveita fjartengda pósthólfsins mælir með. Valkostirnir eru *POP3* og *IMAP4*.



Til athugunar: Þessa stillingu er aðeins hægt að velja einu sinni og ekki er hægt að breyta henni ef vistað hefur verið eða farið úr pósthólfsstillingunum.

- *Öryggi* – Notað með samskiptareglunum *POP3*, *IMAP4* og *SMTP* til að tryggja öryggi tengingarinnar við fjartengda pósthólfið.
- *Örugg APOP-innskr.* – Notað með *POP3*-samskiptareglunum til að dulrita sendingar lykilorða á fjartengda tölvupóstsmiðlarann. Sést ekki ef *IMAP4* er valið sem *Tegund pósthólfs*.
- *Sækja viðhengi* (sést ekki ef samskiptareglur tölvupósts eru stilltar á *POP3*) – Til að sækja tölvupóst með eða án viðhengja.
- *Sækja hausu*– Til að takmarka fjölda tölvupóstsfyrirsagna sem á að sækja og setja í leikjatölvuna. Valkostirnir eru *Alla* og *Notandi skilgr.* sem er aðeins hægt að nota með *IMAP4* reglunum.

Stillingar þjónustuskilaboða

Þegar farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Þjónustuskilaboð* opnast eftirfarandi stillingalisti.

- *Þjónustuskilaboð* – Tilgreint er hvort tekið verði við þjónustuboðum eða ekki.
- *Parf aðgangskort* – Tilgreint er hvort aðeins skuli tekið við þjónustuboðum frá sannvottuðum aðilum.

Stillingar á upplýsingum frá endurvarpa

Þjónustuveitan gefur upplýsingar um tiltæka endurvarpa og hvaða efni og númer eru tiltæk. Farið er í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Uppl. frá endurvarpa* til að breyta stillingunum.

- *Móttaka* – *Virkt* eða *Óvirkt*,
- *Tungumál* – Öll hægt verður að fá upplýsingar endurvarpa á öllum studdum tungumálum. *Valin* gerir kleift að tilgreina á hvaða tungumálum upplýsingaboð frá endurvarpa skuli vera. Ef tungumálið finnst ekki á listanum skal velja *Önnur*.
- *Greina nýtt efni* – Ef skilaboð berast sem ekki tilheyrar fyrirbyggjandi efni má nota *Greina nýtt efni*→ *Virkt* til að vista efnisnúmerið sjálfkrafa. Efnisnúmerið er vistað á efnislistanum og sýnt án heitis. Valið er *Óvirkt* ef ekki á að vista nýtt efnisnúmer sjálfkrafa.

Stillingar fyrir möppuna Annað

Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Annað* til að opna eftirfarandi lista yfir stillingar:

- *Vista send skilaboð* - Tilgreint er hvort vista skuli afrit af öllum SMS-skilaboðum, margmiðlunarboðum eða tölvupósti sem notandi hefur sent í möppuna Send.
- *Fjöldi vistaðra skb.* - Tilgreina skal hversu mörg send skilaboð megi vera vistuð í möppunni Send í einu. Sjálfgefnu mörkin eru 20 skilaboð. Þegar þeim er náð er elstu skilaboðunum eytt.



10. Snið


↩ Farið er í **Valmynd**→ **Snið**.

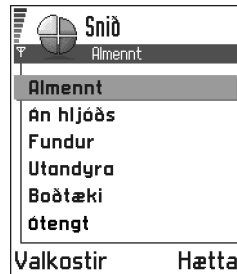
Undir Snið er hægt að stilla og sérsníða hringitónana fyrir mismundandi viðburði, umhverfi og viðmælendahópa. Sex tilbúin snið eru tiltæk: *Almennt*, *Án hljóðs*, *Fundur*, *Utandyra*, *Boðtækiog Ótengt* og þau er hægt að laga að eigin þörfum.

Sniðið sem gildir sést efst á skjánum í biðham. Ef almenna sniðið er í notkun sést aðeins gildandi dagsetning.

Tónarnir geta verið sjálfgefnir hringitónar, tónar sem búinir eru til í hljóðvinnslu, tónar sem borist hafa í skilaboðum eða sendir um Bluetooth- eða PC-tengingu og vistaðir í leikjatólvunni.

Sniðinu breytt


- 1 Farið er í **Valmynd**→ **Snið**. Listi yfir snið opnast.
 - 2 Í sniðalistanum er skrunað að sniði og valið **Valkostir**→ *Gera virkt*.
- 💡 **Hraðleið:** Ef skipta á um snið er stutt á  í biðham. Skrunað er að sniðinu sem á að virkja og stutt á **Í lagi**.




Sniðum breytt



Til athugunar: Upplýsingar um sniðið Ótengt eru í 'Sniðið Ótengt', bls. 92.

- 1 Ef breyta á sniði er skrunað að sniðinu á sniðalistanum og valið **Valkostir**→ *Sérsníða*. Listi yfir sniðstillingar opnast.
- 2 Skrunað er að viðkomandi stillingu og stutt á  til að opna valkostina :

- *Hringitónn* - Hringitón sem verður notaður í símtölum er hægt að velja af listanum. Þegar skrúnað er um listann er hægt að stansa á tóni og hlusta á hann áður en endanlega er valið. Stutt er á einhvern takka til að slökkva á hljóðinu. Ef minnskort er notað hafa tónarnir sem geymdir eru á því teiknið  við heiti tónsins.

Hringitónar nota samnýtt minni. Sjá '[Samnýtt minni](#)', bls. 15.



Til athugunar: Hægt er að breyta hringitónum á tveimur stöðum: Undir Snið eða Samskipti. Sjá '[Hringitónn tengdur tengiliðaspjaldi eða hóp](#)', bls. 56.

- *Viðv. um innhringingu* - Ef *Styrkureykst* er valið byrjar hljóðstyrkurinn á fyrsta stigi og hækkar stig af stigi þar til því efsta er náð.
- *Hljóðst. hringingar* - Ef stilla á hljóðstyrk hringitóna og tónmerkja um boð.
- *Viðvörart. f. skilab.* - Ef stilla á tón skilaboða.
- *Varar við m. titringi* - Ef láta á leikjatlövluna titra þegar hringt er og skilaboð berast.
- *Takkatónar* - Stillir hljóðstyrk takkatóna.



- *Aðvörartónar* - Leikjatlövlun gefur frá sér viðvörartónarhljóð, til dæmis þegar rafhlaðan er að tæmast.
- *Gera viðvart um* - Leikjatlövlun er stillt þannig að hún hringi aðeins þegar um er að ræða símanúmer í ákveðnum viðmælendahópi. Símtölum frá fólki utan hópsins fylgir ekki neitt viðvörartónarhljóð. Valkostirnir eru *Allar hringingar* / (listi yfir samskiptahópa, ef slíkir hópar hafa verið búnir til). Sjá '[Tengiliðahópar búnir til](#)', bls. 57.
- *Nafn sniðs* - Hægt er að endurnefna snið og gefa því annað nafn ef vill. Sniðin Almennt og Ótengt er ekki hægt að endurnefna.

Snið Ótengt



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatlövlunni. Ekki má kveikja á leikjatlövlunni þar sem notkun þráðlausra tækja, Bluetooth eða útvarpa er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.

Í sniðinu Ótengt er hægt að nota leikjatlövluna án þess að tengjast GSM-kerfinu til að spila leiki, hlusta á tónlist og útvarp.



VIÐVÖRUN: Í sniðinu Ótengt er ekki hægt að hringja í nein númer, þar á meðal neyðarnúmer, eða nota aðrar aðgerðir sem krefjast tengingar við símkærfið.

1 Farið er í **Valmynd** → **Snið**.

Á listanum Snið er skrunað að Ótengt og valið

Valkostir→ *Gera virkt*.

- Stutt er á **Já**. Leikjatölvan endurræstist og slökkt er á GSM-tengingunni eins og sést á í sendingarstyrksvisinum. Lokað er á öll þráðlaus GSM-símamerki til og frá tækinu.



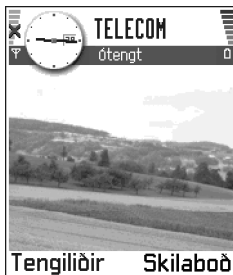
Ábending! Stutt er snögg á rofann til að opna lista yfir tiltæk snið, skrunað að Ótengt og valið *Í lagi*.




Til athugunar: Ef slökkt var á Bluetooth við það að farið var í sniðið Ótengt þarf að endurvirkja Bluetooth handvirkt. Sjá '[Bluetooth-stillingar](#)', bls. 117.



Til athugunar: Á svæðum þar sem notkun farsíma er bönnuð kann notkun Bluetooth og útvarpa einnig að vera bönnuð. Því skal leita ráða hjá viðkomandi yfirvöldum áður en Bluetooth eða útvarp er notað.



Sniðið Ótengt sérsniðið

- Skrunað er á Ótengt á sniðalistanum og valið **Valkostir**→ *Sérsniða*. Listi yfir sniðstillingar opnast.
- Skrunað er að viðkomandi stillingu og stutt á  til að opna valkostina :
 - Hljóðst. hringingar* - Til að stilla hljóðstyrk viðvöruntóna um skilaboð sem berast um Bluetooth.
 - Viðvörunt. f. skilab.* - Ef stilla á tón skilaboða sem berast um Bluetooth.
 - Varar við m. titringi* - Ef stilla á leikjatölvuna á að titra þegar Bluetooth-skilaboð berast.
 - Takktónar* - Stillir hljóðstyrk takktóna.
 - Aðvöruntónar* - Til að velja viðvöruntónarhljóð, til dæmis þegar rafhlaðan er að tæmast.
 - Nafn sniðs* - Ekki er hægt að endurnefna sniðið Ótengt.

Farið úr sniðinu Ótengt

- Farið er í **Valmynd**→ **Snið**.
- Í sniðalistanum er skrunað að öðru sniði en Ótengt og valið **Valkostir**→ *Gera virkt*.
- Stutt er á **Já**. Leikjatölvan er endurræst og þráðlausar GSM-sendingar aftur gerðar virkar (svo fremi að nógu sterkt merki sé fyrir hendi).



11. Dagbók



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatlölvunni. Ekki má kveikja á leikjatlölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.


↩ Farið er í **Valmynd** → **Dagbók**.

Í Dagbók er hægt að fylgjast með og stjórna bókuðum tímum, fundum, afmælisdögum, tímamótum og öðrum viðburðum. Einnig er hægt að setja inn ábendingar til að minna á atburði í vændum.

Dagbók notar samnýtt minni. Sjá 'Samnýtt minni', bls. 15.

Dagbókaratriði búin til


- Valið er **Valkostir** → *Nýtt atriði* og valið
 - Fundur* til að minna á bókað atriði með tiltekinni dagsetningu og tíma.
 - Minnisatriði* til að skrá almenna færslu á dag.
 - Afmæli* til að minna á afmælisdaga eða aðra merkisdaga. Afmælisdagafærslur eru endurteknar árlega.

- Sviðin eru fyllt út, sjá kaflann 'Svið í dagbókaratriði', bls. 95. Stýritakinn er notaður til að fara milli sviða. Stutt er á  til að skipta milli hástafa og lágstafa.
- Atriðið er vistað með því að styðja á **Lokið**.


Fundur	
Efni	Tannlæknir
Staður	
Byrjunartími:	08:00
Valkostir ▼	Lokið

Dagbókaratriðum breytt

Valkostir við breytingar á dagbókaratriði: *Eyða*, *Senda*, *Hjálp* og *Hætta*.

- Á Dagsskjánum er skrunað að atriðinu og stutt á  til að opna það.
- Sviðunum í atriðinu er breytt og stutt á **Lokið**.
 - Ef verið er að breyta endurteknu atriði þarf að tilgreina hvernig breytingin skuli vera: *Í öll skipti* - öllum endurteknum atriðum er breytt, *Í Aðeins þetta skipti* - aðeins þessu skipti verður breytt.




Dagbókaratriðum eytt

- Á Dagsskjánum er skrunað að atriðinu sem á að eyða og valið **Valkostir** → *Eyða* eða stutt á . Stutt er á **Já** til að staðfesta.
- Ef eyða á endurteknu atriði þarf að tilgreina hvernig eyðingunni skuli háttað: *Í öllskipti* - öllum endurteknum atriðum er eytt, *Aðeins þetta skipti* - aðeins þessu skipti verður eytt.



Dæmi: Vikulegur tími á námskeiði hefur verið felldur niður. Sett hefur verið vikuleg ábending í dagbókina. Valið er *Aðeins þetta skipti* og þá minnir dagbókin á tímann í næstu viku.

Svið í dagbókaratriði

- *Efni* / *Tílefni* - Færð er inn lýsing á atriðinu.
- *Staður* - fundarstaður, valfrjálst.
- *Byrjunartími*, *Lokatími*, *Fyrsti dagur* og *Lokadagur*.
- *Viðvörðun* - Stutt er á  til að virkja sviðin fyrir *Tími viðvörðunar* og *Dagur viðvörðunar*.
- *Endurtaka* - Stutt er á  til að breyta atriðinu þannig að það sé endurtakið. Sýnt með  á Dagsskjánum.





Dæmi: Endurtekningaraðgerðin kemur sér t.d. vel þegar um er að ræða reglubundna atburði, vikulegar kennslustundir, mánaðarlega fundi eða eitthvað sem gera þarf daglega og verður að muna.

- *Endurtaka fram til* - Hægt er að velja lokadag fyrir endurtekna færslu.

- *Samstilling* - Ef valið er *Einkamál* getur notandi einn séð atriðið eftir samstillingu dagbókarinnar og það verður ekki sýnilegt öðrum með netaðgang til að skoða dagbókina. Þetta er t.d. hentugt ef dagbókin er samstillt dagbók í samhæfri tölvu notanda í vinnunni. Ef valið er *Opinber* er dagbókaratriðið sýnilegt öðrum sem hafa aðgang til að skoða dagbókina í Nettengingu. Ef valið er *Engin* verður dagbókaratriðið afritað á einmenningstölvuna þegar dagbókin er samstillt.



Hraðleið: Ef skrifa á dagbókaratriði er stutt á einhvern takka ( - ) á hvaða dagbókarskjá sem er. Fundaratriði er opnað og stöfunum sem færðir voru inn er bætt í sviðið *Efni*.

Dagbókaryfirlit

Valkostir á mismunandi dagbókarskjám: *Opna*, *Nýtt atriði*, *Vikuskjár* / *Mánaðarskjár*, *Eyða*, *Fara á dagsetn.*, *Senda*, *Stillingar*, *Hjálp* og *Hætta*.

Mánaðarskjár

Samstillingarteikn á Mánaðarskjá:



- *Einkamál*,



- *Opinber*,



- *Engin* og






- dagurinn er með fleiri en eitt atriði.


Á mánaðarskjánum nær hver röð yfir eina viku. Gildandi dagsetning er undirstrikuð. Dagar með dagbókaratriðum eru merktir með litlum þríhyrningi neðst til hægri. Rammi er utan um dagsetninguna sem er valin þessa stundina.

 Mai						
<div> <div>15.05.2002</div> <div>◀ ▶</div> </div>						
Su	Má	Þr	Mi	Fi	Fö	La
		29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7
8						

Valkostir Til baka



- Dagsskjáinn er opnaður með því að skrúna að viðkomandi degi og styðja á .
- Farið er á tiltekinn dag með því að velja **Valkostir** → *Fara á dagsetn.* Dagsetningin er rituð og stutt á **Í lagi**.  **Ábending!** Ef stutt er á  á Mánaðar-, Viku- eða Dagsskjá er gildandi dagsetning sjálfkrafa aukenn.


Atriðateikn á Dags- og Vikuskjá:

-  - Fundur,
-  - Minnisatriðiog
-  - Afmæli.

Vikuskjár

Á Vikuskjánum sjást dagbókaratriði valinnar viku í sjö dagsrömmum. Gildandi dagur er undirstrikaður. Minnisatriði og afmæli koma á undan kl. 8. Fundaratriði eru merkt með lituðum röndum sem sýna upphafs- og lokatíma.




- Eigi að skoða eða breyta atriði er skrúnað að viðkomandi sviði og stutt á  til að opna dagsskjáinn, síðan er skrúnað að atriðinu og stutt á  til að opna það.

 Vika númer 20						
<div> <div>15.05.2002</div> <div>◀ ▶</div> </div>						
	Su	Má	Þr	Mi	Fi	Fö
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Valkostir Til baka

Dagsskjár

Á Dagsskjánum er hægt að sjá dagbókaratriði dagsins sem hefur verið valinn. Atriðunum er raðað eftir upphafstíma. Minnisatriði og afmæli koma á undan kl. 8.

- Eigi að opna atriði til að breyta því er skrúnað að því og stutt á .
- Stutt er á  til að fara á næsta dag eða á  til að fara á næsta dag á undan.

 Miðvikudagur	
<div> <div>15.05.2002</div> <div>◀ ▶</div> </div>	
Panta miðla á...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Hádegismatur
13:00	
14:00	



Valkostir Hætta

Stillingar á Dagbókarskjá

Valið er **Valkostir** → *Stillingar* og valið

- *Sjálfvalinn skjár* – Til að ákveða hvaða skjár opnast fyrst þegar dagbókin er opnuð.
- *Fyrsti dagur viku* – Til að breyta upphafsdegi vikunnar.
- *Skilgreining á viku* – Til að breyta fyrirsögn vikuskjásins í vikunúmerið eða dagsetningabil vikunnar.

Viðvaranir í dagbók

- 1 Búið er til nýtt fundar- eða afmælisatriði eða fyrirliggjandi atriði opnað.
- 2 Skrunað er á *Viðvörðun* og stutt á  til að opna *Tími viðvörðunar* og *Dagur viðvörðunar*.
- 3 Tími og dagur er tilgreindur.
- 4 Stutt er á **Lokið**. Viðvörðunarvísirinn  sést næst atriðinu á Dagsskjánum.

Viðvörðun í dagbók stöðvuð

- Viðvörðunin varir í eina mínútu. Þegar tíminn er liðinn er stutt á **Slökkva** til að stöðva viðvörðunina. Ef stutt er á einhvern annan takka er viðvörðunin sett á blund.

Dagbókaratriði send

- Á Dagsskjánum er skrunað að atriðinu sem á að eyða og valið **Valkostir** → *Sendu*. Síðan er valin aðferð, kostirnir eru: *Sem SMS*, *Með tölvupósti* (aðeins tiltækt ef réttar tölvupóststillingar eru fyrir hendi) eða *Með Bluetooth*.

Nánari upplýsingar eru í kaflanum 'Skilaboð' og 'Gögn send um Bluetooth', bls. 117.

Innflutningur gagna

Hægt er að flytja upplýsingar úr dagbók, tengiliði og minnispunkta úr mörgum mismunandi Nokia símum í leikjatölvuna með gagnainnflutningsaðgerðinni í PC Suite fyrir Nokia N-Gage. Leiðbeiningar um notkun aðgerðarinnar eru í hjálpinni með PC Suite.

12. Aðrar aðg. og miðlar



Til athugunar: Kveikt þarf að vera á leikjatölvunni til að nota aðgerðirnar í möppunni **Aðrar aðg.** Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.

Uppáhalds



Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Uppáhalds**.



Hægt er að nota Uppáhalds til að geyma flýtvísanir, tengla við eftirlætismyndirnar, myndinnskotin, punkta, hljóðskrár sem hafa verið teknar upp, bókamerki vafra og vistaðar vafra síður.

Valkostir á aðalskjá

Uppáhalds: *Opna, Br. nafni flýtvísis, Teikn flýtvísis, Eyða flýtvísi, Færa, Sem listi | Töfluform, Hjálp og Hætta.*

Sjálfgefnu flýtvísanirnar:



- opnar Punkta-ritilinn,



- opnar Dagbók með gildandi dagsetningu valda,



- opnar innhólfio í skilaboðum.

Flýtvísunum bætt við

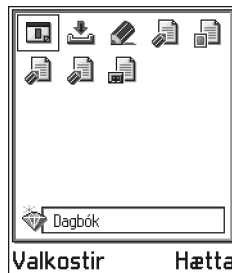
Aðeins er hægt að bæta við flýtvísun úr viðkomandi aðgerðum. Þessi möguleiki er ekki í öllum aðgerðum.

- 1 Aðgerðin er opnuð og skrunað að atriðinu sem bæta á við sem flýtvísun í Uppáhalds.
- 2 Valið er **Valkostir** → **Bæta við Uppáhalds** og stutt á **Í lagi**.



Til athugunar:

Flýtvísun í Uppáhalds er sjálfkrafa uppfærð ef atriðið sem hún visar til er fært, t.d. úr einni möppu í aðra.



Uppáhalds:

- **Ef opna á flýtvísi** er skrunað að teikninu og stutt á . Skráin er opnuð í viðkomandi aðgerð.
- **Ef eyða á flýtvísun** er skrunað að flýtvísuninni sem á að fjarlægja og valið **Valkostir** → **Eyða flýtvísi**. Þó að flýtvísun sé eytt hefur það engin áhrif á skrána sem hún visar til.
- **Fyrirsögn flýtvísunar er breytt** með því að velja **Valkostir** → **Br. nafni flýtvísis**. Nýja heitið er ritið.

Þetta hefur aðeins áhrif á flýtvísunina, ekki á atriðið eða skrána sem tengist henni.






Minnislisti

↩ Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Minnislisti**.







Aðgerðin Minnislisti er notuð til að halda saman lista yfir fyrirbyggjandi verkefni.

Minnislistinn notar samnýtt minni. Sjá 'Samnýtt minni', bls. 15.

- Þegar byrjað er að rita minnispunkt er stutt á einhvern takka ( - ). Ritillinn opnast og bendillinn blikkar aftan við stafina sem færðir hafa verið inn.
- Verkefnið er tilgreint í sviðinu *Efni*. Stutt er á  til að bæta við sérstöfum.
 - Skilafrestur verkefnis er tilgreindur með því að skruna að sviðinu *Skilafrestur* og færa inn gögn.
 - Forgangur er settur á minnispunktinn með því að skruna á sviðið *Forgangur* og styðja á .
- Ef vista á minnispunktinn er stutt á **Lokið**.  **Til athugunar:** Ef allir stafir eru fjarlægðir og stutt á **Lokið** verður athugasemd sem áður hefur verið vistuð eytt.



- Ef opna á minnispunkt er skrunað að honum og stutt á .
- Ef eyða á minnispunkti er skrunað að honum og valið **Valkostir** → *Eyða* eða stutt á .
- Ef merkja á minnispunkt þannig að honum sé lokið er skrunað að honum og valið **Valkostir** → *Merkja sem lokið*.
- Ef endurheimta á minnispunkt er valið **Valkostir** → *Merkja s. ekki lokið*.

Forgangsteikn:  - *Hár*,  - *Lágur*, og (ekkert teikn) - *Venjulegur*.









Stöðuteikn:  - verkefni lokið og ☐ - ekki lokið.

Reiknivél



↩ Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Reiknivél**.

▬ Valkostir undir Reiknivél:
Síðasta útkoma, Minni, Hreinsa skjá, Hjálpgog Hætta.

- Færð er inn fyrsta talan í útreikningnum. Stutt er á  ef leiðréttá þarf villur í tölunni.
- Skrunað er að aðgerð og stutt á  til að merkja hana.
Notað er  til að leggja saman,  til að draga frá,  til að margfalda eða  til að deila.
- Næsta tala er færð inn.
- Dæmið er reiknað með því að skruna að  og styðja á .



Til athugunar: Reiknivélin er ekki mjög nákvæm og villur eru hugsanlegar vegna sléttunar, einkum í deilingu á löngum tölum.

- Ef bæta á við aukastaf er stutt á .
- Stutt er á og honum haldið niðri til að hreinsa skjáinn fyrir nýjan útreikning.
- Nota má og til að skoða fyrri útreikninga og fara um strimilinn.
- Valið er til að vista töluna í minninu, auðkennt með **M**. Talan er sótt úr minninu með . Ef hreinsa á tölu úr minninu er valið **Valkostir**→ **Minni**→**Eyða**.
- Ef sækja á niðurstöðu síðasta útreiknings er valið **Valkostir**→ **Síðasta útkoma**.



Ábending! Stutt er á hvað eftir annað til að skruna að aðgerðunum. Valin aðgerð er auðkennd.

Umreiknari



➡ Farið er í **Valmynd**→ **Aðrar aðg.**→ **Umreiknari**.

Með aðgerðinni Umreiknari er hægt að umreikna mælingar eins og á *Lengd* úr einni einingu (*Jarda*) í aðra (*Metra*).



Til athugunar: Nákvæmni umreiknarans er takmörkuð og sléttunarvillur eru hugsanlegar.

Umreikningur eininga

Valkostir í Umreiknara: Velja einingu | Skipta um gjaldmiðil, Gerð umreiknings, Gengisskráning, Hjálp og Hætta.

- 1 Skrunað er að sviðinu *Gerð* og stutt á til að opna lista yfir mælingar. Skrunað er að mælingunni sem á að nota og stutt á **Í lagi**.
- 2 Skrunað er að fyrsta sviðinu *Eining* og stutt á til að opna lista yfir einingar. Valin er einingin sem umreikna á **úr** og stutt á **Í lagi**. Skrunað er að næsta *Eining* sviði og valin einingin sem umreikna á í.
- 3 Skrunað er að fyrsta sviðinu *Magn* og fært inn magnið sem á að umreikna. Hitt sviðið *Magn* sýnir þá sjálfkrafa umreiknaða gildið. Stutt er á til að bæta við aukastaf og á til að fá +, - (fyrir hitastig) og E (veldisvísis-) merki.




Til athugunar: Umreikningsröðin breytist ef ritað er gildi í síðara *Magn*. Útkoman er sýnd í fyrra *Magn*.


Grunngjaldmiðill og gengisskráning tilgreind


Áður en hægt er að umreikna gjaldmiðil þarf að velja grunngjaldmiðil og tilgreina gengi.



Til athugunar: Gengi grunngjaldmiðilsins er alltaf 1. Grunngjaldmiðillinn ákveður umreiknað gengi annarra gjaldmiðla.

- 1 Valið er *Gjaldmiðill* sem mæling og valið **Valkostir**→ *Gengisskráning*. Listi yfir gjaldmiðla opnast og gildandi grunngjaldmiðill er efstur.
- 2 Ef breyta skal grunngjaldmiðli er skrunað að gjaldmiðlinum og valið **Valkostir**→ *Nota sem gr.gjaldm.*
 **Til athugunar:** þegar skipt er um grunngjaldmiðil er allt gengi sem áður hefur verið tilgreint stillt á **0** og færa verður inn nýjar gengisskráningar.
- 3 Gengi er tilgreint (sjá dæmi), skrunað að gjaldmiðlinum og nýtt gengi fært inn, þ.e. hversu margar einingar af gjaldmiðlinum samsvara einni einingu af grunngjaldmiðlinum sem hefur verið valinn.
- 4 Þegar tilskildar gengisskráningar?? hafa verið færðar inn er hægt að umreikna gjaldmiðla, sjá 'Umreikningur eininga', bls. 100.

 **Dæmi:** Ef Evra (EUR) er valin sem grunngjaldmiðill er breskt pund (GBP) um það bil 1,63575 evrur. Gengi breska pundsins er þá 1,63575.




 **Ábending!** Ef breyta á heiti gjaldmiðils er skrunað að honum og valið **Valkostir**→ *Endurskíra gjaldm..*

Punktur


 Farið er í **Valmynd**→ **Aðrar aðg.**→ **Punktur.**



Hægt er að tengja punkta við aðgerðina Uppáhalds og senda á önnur samhæf tæki. Flatar textaskrár (TXT-snið) sem berast er hægt að vista undir Punktur.

- Stutt er á ( ) til að hefja ritun. Stutt er á  til að hreinsa stafi. Stutt er á **Lokið** til að vista.

Klukka

 Farið er í **Valmynd**→ **Aðrar aðg.**→ **Klukka.**





Valkostir undir Klukka: *Stilla vekjara, Endurstilla vekjara, Taka vekjara af, Stillingar, Hjálp og Hætta.*

Klukkustillingum breytt

- Ef breyta á tíma- eða dagsetningu er valið **Valkostir**→ *Stillingar undir Klukka*. Ef breyta á klukkunni sem sýnd er í biðham er skrunað niður í stillingum á *Dagurog tími* og valið *Útlit klukku*→ *Með vísun eða Stafræn.*

Vekjari stilltur

- 1 Ef setja á nýjan tíma á vekjara er valið **Valkostir**→ *Stilla vekjara.*
 - 2 Tíminn er færður inn og stutt á **Í lagi**. Þegar vekjarinn er á sést vísirinn .
-  **Til athugunar:** Vekjaraklukkan virkar einnig þegar slökkt er á leikjatölvunni.

- Ef hætta á við að láta vekjarann hringja er farið í klukku og valið **Valkostir**→ *Taka vekjara af.*

Slökkt á vekjaranum

- Stutt er á **Slökkva** til að slökkva á vekjaranum.
- Þegar vekjarinn hringir er stutt á takka eða **Blund** til að stöðva vekjarann í fimm mínútur og láta hann hringja aftur. Þetta er hægt að gera allt að fimm sinnum.

Ef vekjaraklukkan hefur verið stillt og hringingartíminn rennur upp á meðan slökkt er á leikjatölvunni kveikir leikjatölvan á sér og hringir. Ef stutt er á **Slökkva**er spurt hvort eigi að opna leikjatölvuna fyrir símtölum. Stutt er á **Nei** til að slökkva á leikjatölvunni eða **Já** til að geta hringt úr símanum og svarað símtölum.



Til athugunar: Ekki skal styðja á **Já** þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.

Hljóðvinnsla



Farið er í **Valmynd**→ **Miðlar**→ **Tónsmíður**.



Hljóðvinnsla gerir notanda kleift að búa til eigin hringitóna og breyta að vild. Athuga skal að ekki er hægt að breyta sjálfgefnum hringitóni.

Valkostir á aðalskjá

Hljóðvinnslu: *Opna, Nýr tónn, Eyða, Merkja/Afmerkja, Endurskíra, Afrita, Hjálp og Hætta*.

- 1 Valið er **Valkostir**→ *Nýr tónn* til að opna rítilinn og byrja að semja.

Valkostir í hljóðvinnslu:

Spila, Bæta í tákni, Still, Hraði, Hljóðstyrkur, Hjálp og Hætta.

- Takkarnir eru notaðir til að bæta við nótum og hvíldum. Sjá töflu. Eða valið er **Valkostir**→ *Bæta í tákni* til að opna lista yfir nótur og hvíldir. Sjálfgefin lengd nótu er 1/4.
- Hlusta má á tóninn með því að styðja á eða velja **Valkostir**→ *Spila*. Spilun er stöðvuð með því að styðja á **Hætta**.
- Ef stilla á hljóðstyrkinn er valið **Valkostir**→ *Hljóðstyrkur* áður en tónninn er spilaður.
- Ef stilla á taktinn er valið **Valkostir**→ *Hraði*. Ef hraða á eða hægja á taktinum er stutt á eða . Taktur er mældur í slögum á mínútu. Hámarkið er 250 slög, sjálfgefinn taktur nýs tóns er 160 slög og lágmarkið er 50 slög.
- Ef velja á margar nótur eða þagnir samtímis skal styðja á og halda inni og styðja á og halda eða inni um leið.
- Ef beita á mismunandi stíl eru tvær eða fleiri nótur valdar og síðan valið **Valkostir**→ *Still*→ *Tengja* - nótur eru spilaðar mjúklega og jafnt, eða valin er ein eða fleiri nótur og síðan er valið *Slita* - nótur eru spilaðar aðskildar svo að hljóð verða stutt og skörp.
- Ef færa á nótu(r) upp eða niður nótnastreng um hálf tölubíla er skrúnað að nótnunni stutt á eða .
- Til að fá fram C# skal styðja á og halda inni ásamt .

2 Stutt er á Til baka til að vista.

Takki	Nóta	Takki og aðgerð
	c	Styttr nótu(r) eða hvíld(ir) í bilum.
	d	Lengir nótu(r) eða hvíld(ir) í bilum.
	e	Setur inn hvíld.
	f	Stutt er á til að opna lista yfir nótur og hvíldir.
	g	Víxlar áttundum, allar valdar nótur eða þagnir eru færðar í næstu áttund.
	a	Eyðir nótu(m).
	b	Ef stutt er lengi á takkana - er kölluð fram lengd (punkta-) nóta eða hvíld eða lengd nóta er stytt.

Uptaka

➡ Farið er í **Valmynd** → **Miðlar** → **Uptaka**.



Valkostir í upptöku: Opna, Hljóðrita innskot, Eyða, Færa í minni tækis, Færa á minnskort, Merkja/afmerkja, Endursk. Hljóðinnsk., Senda, Bæta við Uppáhalds, Stillingar, Hjálp og Hætta.

Með talupptöku er hægt að taka upp símtöl og talboð. Meðan upptaka fer fram heyra báðir mælendur tón á fimm sekúndna fresti.



➡ **Til athugunar:** Fara skal að öllum staðbundnum lögum um upptökur símtala. Þessa aðgerð má ekki nota ólöglega.

- Valið er **Valkostir** → *Hljóðrita innskot* og skrúnað að aðgerð og stutt á til að velja hana. Nota skal: - til að taka upp, - til að gera hlé, - til að stöðva, - til að spila hratt áfram, - til að spila hratt til baka eða - til að spila opna hljóðskrá.



➡ **Til athugunar:** Aðgerðin Uptaka er ekki tiltæk þegar gagnasending eða GPRS-tenging er í gangi.




13. Þjónusta (XHTML)



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatölvunni. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.



Farið er í **Valmynd** → **Miðlar** → **Þjónusta** eða stutt á  og takkanum haldið niðri í biðham.

Ýmsar þjónustuveitur á Netinu halda úti síðum sem eru sérstaklega hannaðar fyrir farbúnað og veita þjónustu á borð við fréttir, bankaviðskipti, ferðaupplýsingar, skemmtanir, veðurspár, flugtíma og leiki. Með XHTML-vafraunum er hægt að skoða þessa þjónustu sem WAP-síður skrifaðar í WML, XHTML-síður sem skrifaðar eru í XHTML, eða sambland af þessu tvennu.



Útskýring: XHTML-vafri styður síður sem skrifaðar eru í XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) og WML (Wireless Markup Language).



Til athugunar: Hægt er að skoða upplýsingar um þjónustu, verðlagningu og gjaldskrá hjá símafyrirtæki og/eða þjónustuveitu. Þjónustuveitur gefa líka leiðbeiningar um hvernig þjónustan skuli notuð.

Undirstöðuatriði varðandi aðgang

- Stillingarnar sem eru nauðsynlegar til að nota vefþjónustuna eru vistaðar. Sjá næsta hluta '[Uppsetning leikjatölvunnar fyrir vafraþjónustu](#)'.
- Tengingu við þjónustuna er komið á. Sjá bls. [105](#).
- Byrjað er að vafra um vefsíðurnar. Sjá bls. [106](#).
- Tengingin við þjónustuna er rofin. Sjá bls. [109](#).

Uppsetning leikjatölvunnar fyrir vafraþjónustu

Tekið við stillingum í snjallboðum

Hægt er að taka við þjónustustillingum í sérstökum textaboðum, svokölluðum snjallboðum, frá símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni sem býður þjónustuna. Sjá '[Snjallboð móttækin](#)', bls. [79](#). Nánari upplýsingar má fá hjá símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni eða með því að fara á Nokia.com (www.nokia.com).



Ábending! Stillingarnar geta t.d. verið aðgengilegar á vefsetri símafyrirtækis eða þjónustuveitu.

Stillingarnar færðar inn handvirkir




Fylgja skal leiðbeiningum þjónustuveitunnar.

- 1 Farið er í **Stillingar**→ *Tengistillingar*→ *Aðgangsstaðir* og skilgreindar stillingar fyrir aðgangsstað. Sjá '*Tengistillingar*', bls. 42.
- 2 Farið er í **Þjónusta**→ **Valkostir**→ *Bæta við bókamerki*. Rita skal nafn á bókamerkið og vefang vafrasiðunnar sem skilgreind er fyrir núgildandi aðgangsstað.


Tenging mynduð





Þegar allar nauðsynlegar tengistillingar hafa verið vistaðar er hægt að fara á vafrasiður.

Hægt er að fara á vafrasiður á þrjá mismunandi vegu:


- Velja skal heimasiðu  þjónustuveitunnar,
- Velja bókamerki af bókamerkjaskjá, eða
- styðja á takkana  -  til að rita vefang vafrþjónustu. Reiturinn Fara til neðst á skjánum verður virkur og hægt er að ljúka við að rita veffangið þar.




Ábending! Ef skoða á bókamerkjaskjá meðan vafráð er skal styðja á  og halda honum niðri. Ef

Bókamerki		
	Nokia	6
	Farsimi	6
	Java	0'
	Lög	0
	Kvikmynd	0
	www.mobile.nokia...	
Valkostir		Hætta

hverfa á aftur í vafraskjáinn skal velja **Valkostir**→ *Aftur að síðu*.

Þegar búið er að velja síðu eða rita vefang er stutt á  til að sækja síðuna. Sjá einnig '*Gagnatengingarvísar*', bls. 9.

Öryggi tengingar

Ef öryggisvísirinn  birtist á skjánum meðan tenging er virk eru gagnasendingar milli tækisins og vafragáttarinnar eða vaframiðlarans dulkóðaðar og öruggar.



Til athugunar: Öryggisteiknið gefur ekki til kynna að gagnaflutningurinn milli gáttar og gagnamiðlara (staður þar sem nauðsynleg tilföng eru geymd) sé öruggur.

Bókamerki skoðuð



Útskýring: Bókamerki samanstendur af Internet-veffangi (skilyrði), heiti bókamerkis, WAP-aðgangsstað, og krefjist þjónustan þess, notandanafni og aðgangsorði.



Til athugunar: Leikjatölvunni gætu fylgt bókamerki fyrir setur sem ekki tengjast Nokia. Nokia ábyrgist hvorki né styður þessi setur. Ef ákveðið er að skoða þau skal grípa til sömu varúðarráðstafana með tilliti til öryggis og efnis sem grípið væri til vegna annarra setra.

Valkostir í skjánum Bókamerki (valið bókamerki eða mappa): *Opna, Flytja heim, Aftur að síðu, Senda, Fara til veffangs | Finna bókamerki, Bæta við bókamerki, Breyta, Eyða, Lesa þjón.skilaboð, Aftengja, Færa í möppu, Ný mappa, Merkja/afmerkja, Endurskíra, Hreinsa skyndiminni, Upplýsingar, Bæta við Uppáhalds, Stillingar, Hjálp og Hætta.*

Á bókamerkjaskjánum sjást bókamerki sem vísa á ýmsar vefsíður. Bókamerki eru auðkennd með eftirfarandi teiknum:



- Heimasíðan sem skilgreind er sem aðgangsstaður vafrans. Sé notaður annar vefaðgangsstaður þegar vafrað er breytist heimasíðan í samræmi við það.



- Sú síða sem síðast var skoðuð. Þegar leikjatölvan aftengist þjónustunni er veffangi síðunnar sem síðast var skoðuð haldið í minninu þar til önnur síða er skoðuð næst þegar tengst er.



- Bókamerki sem sýnir heitið.

Þegar skrunað er í bókamerkjunum sést veffang auðkennda bókamerkisins í sviðinu Fara til neðst á skjánum.

Bókamerkjum bætt við handvirkrt

- 1 Á skjánum Bókamerki skal velja **Valkostir**→ *Bæta við bókamerki.*

- 2 Reitirnir eru fylltir út. Aðeins þarf að skilgreina veffangið. Bókamerkinu er úthlutað sjálfgefnum aðgangsstað ef ekki er valinn annar. Stutt er á til að færa inn sértákn, til dæmis /, ., : og @. Stutt er á til að hreinsa stafi.
- 3 Valið er **Valkostir**→ *Vista* til að vista bókamerkið.

Bókamerki	
Nafn	Nokia
Veffang	http://mobile.nokia.co]
Aðgangsstaður	
Valkostir ◆ Til baka	

Bókamerki send

- Ef senda á bókamerki er skrunað að því og valið **Valkostir**→ *Senda*→ *Sem SMS.*






Vafrað

Á vafrasiðu birtast nýir tenglar undirstrikaðir með bláu en tenglar sem áður hafa verið skoðaðir með rauðu. Þegar myndir vinna eins og tenglar birtist blár kantur utan um þær.

Valkostir þegar vafrað er:


Opna, Þjónustuvalkostir, Bókamerki, Fyrri síður, Fara til veffangs, Skoða mynd, Lesa þjón.skilaboð, Vista s. bókamerki, Senda bókamerki, Hlaða aftur, Aftengja, Sýna myndir, Hreinsa skyndiminni, Vista síðu, Leita, Upplýsingar, Notkunarlota, Öryggi, Stillingar, Hjálp og Hætta.

Takkar og skipanir sem nýfast þegar vafrað er

- Ef opna á tengil er tengillinn valinn og stutt á .
- Skrunað er eftir skjánum með stýritaknanum.
- Ef færa á inn stafi og tölur í reit er stutt á takkana  - . Stutt er á  til að færa inn sértákn, til dæmis /, ., : og @. Stutt er á  til að hreinsa stafi.
- Ef fara á aftur á fyrri síðu meðan vafrað er skal stýðja á **Til baka**. Ef **Til baka** er ekki tiltækt skal velja **Valkostir**→ *Fyrri síður* til að skoða lista í tímaröð af þeim síðum sem skoðaðar voru síðast þegar vafrað var. Listinn Fyrri síður er hreinsaður í hvert sinn sem lotu er lokið.
- Stutt er á  til að merkja við reiti og velja.
- Ef endurheimta á síðasta efni frá miðlaranum er valið **Valkostir**→ *Hlaða aftur*.
- Ef opna á undirlista skipana eða aðgerða vegna þeirrar vefsíðu sem er opin skal velja **Valkostir**→ *Þjónustuvalkostir*.
- Stutt er á  til að aftengjast vefþjónustu og hætta að vafra.



Ný þjónustuskilaboð skoðuð meðan vafrað er
Ný þjónustuskilaboð sótt og skoðuð meðan vafrað er:

- Valið er **Valkostir**→ *Lesa þjón.skilaboð* (birtist aðeins ef ný boð hafa borist).
- Skrunað er að boðunum og stutt á  til að sækja þau og opna.

Nánari upplýsingar um þjónustuboð eru í 'Þjónustuboð', bls 80.

Bókamerki vistuð

- Ef vista á bókamerki þegar vafrað er skal velja **Valkostir**→ *Vista s. bókamerki*.
- Ef vista á bókamerki sem borist hefur í snjallboðum eru boðin opnuð í Innhólfi í Skilaboð og valið **Valkostir**→ *Vista í bókamerki*. Sjá einnig 'Snjallboð móttekin', bls. 79.

Vistaðar síður skoðaðar

Ef síður með efni sem breytist sjaldan eru oft skoðaðar er hægt að vista þær og skoða þær síðan án þess að tengjast netinu.

- Valkostir á skjá yfir vistaðar síður: *Opna, Aftur að síðu, Hlaða aftur, Eyða, Lesa þjón.skilaboð, Aftengja, Færa í möppu, Ný mappa, Merkja/afmerkja, Endurskíra, Hreinsa skyndiminni, Upplýsingar, Bæta við Uppáhalds, Stillingar, Hjálp og Hætta*.
- Ef vista á síðu þegar vafrað er skal velja **Valkostir**→ *Vista síðu*.

Vistaðar síður eru auðkenndar með eftirfarandi teikni:





- Síðan sem vistuð var.

A skjá yfir vistaðar síður er einnig hægt að búa til möppur til að geyma vistaðar síður.

Möppur eru auðkenndar með eftirfarandi teikni:



- Mappa með vistuðum vefsíðum.

- Ef opna á skjá sem sýnir lista yfir vistaðar síður er stutt á  í Bókamerkjaskjá. Á skjánum fyrir vistaðar síður er stutt á  til að opna vistaða síðu.

Ef opna á tengingu við vefþjónustu og sækja síðuna aftur skal velja **Valkostir**→ *Hlaða aftur*. Einnig má raða síðunum í möppur.



Til athugunar: Leikjatölvan er tengd áfram þegar búið er að sækja síðuna aftur.



Heimflutningur

Hægt er að sækja atriði eins og hringitóna, myndir, skjátákn og myndinnskot í vafranum.

Þegar atriðin hafa verið sótt er unnið með þau í viðkomandi aðgerðum í leikjatölvunni, til dæmis eru sóttar myndir vistaðar í **Miðlar**→ **Myndir**.

Að sækja beint af vefsíðu

Atriðið sótt beint af vefsíðu:

- Skrunað er að tenglinum og valið **Valkostir**→ *Opna*.

Kaup á vörum



Til athugunar: Höfundarréttarvörn getur komið í veg fyrir afritun, breytingar, flutning eða framsendingu ákveðinna mynda, hringitóna og annars efnis.

Atriðið sótt:

- Skrunað er að tenglinum og valið **Valkostir**→ *Opna*.
- Valið er Kaupa ef kaupa á atriðið.

Atriði kannað fyrir heimflutning

Hægt er að skoða upplýsingar um atriði áður en það er sótt. Upplýsingar um atriði geta verið verð, stutt lýsing og stærð.



Til athugunar: Þjónustuveitan veitir upplýsingar um hvort hún bjóði þessa þjónustu.


- Skrunað er að tenglinum og valið **Valkostir**→ *Opna*.

Upplýsingar um atriðið birtast í leikjatölvunni.

- Ef halda á áfram að sækja er stutt á *Samþyk.* en ef hætta á við að sækja er stutt á *Hætta við.*



Tenging rofin

- Valið er **Valkostir** → *Aftengjaeða*
- Stutt er á  og haldið niðri til að hætta að vafra og hverfa aftur í biðham.

Skyndiminni hreinsað

Upplýsingarnar eða þjónustan sem aðgangur fékkst að eru vistaðar í skyndiminni leikjatölvunnar.



Til athugunar: Ef reynt hefur verið að fá aðgang að eða aðgangur fenginn að trúnaðarupplýsingum sem þarf lykilorð fyrir (til dæmis bankareikningsnúmer) skal tæma skyndiminnið í leikjatölvunni eftir að það er notað. Til að hreinsa skyndiminnið skal velja:


Valkostir → *Hreinsa skyndiminni.*



Útskýring: Skyndiminni er biðminni sem er notað til að vista gögn til skamms tíma.

Stillingar vafra

Valið er **Valkostir** → *Stillingar.*

- *Sjálfv. aðgangsstað.* – Ef breyta á sjálfgefnum aðgangsstað er stutt á  til að opna lista yfir tiltæka aðgangsstaði. Gildandi sjálfgefnur aðgangsstaður er merktur. Nánari upplýsingar eru í '*Tengistillingar*', bls. 42.
- *Sýna myndir* – Tilgreint er hvort skoða eigi myndir þegar vafrað er. Ef valið er *Nei* er hægt að sækja myndir síðar meðan vafrað er með því að velja **Valkostir** → *Sýna myndir.*
- *Sjálfv. línuskiptingar* – Valið er *Óvirkar* ef ekki á að skipta textanum sjálfkrafa milli lína eða *Virkar* ef þess er óskað.
- *Leturstærð* – Hægt er að velja um fimm leturstærðir í vafranum: *Minnst, Lítið, Venjulegt, Stórtog Stærst.*
- *Sjálfvalin kóðun* – Velja skal rétt tungumál svo að vafrinn birti rétta stafi á vafrasíðum.
- *Fótspor* – *Heimila / Hafna.* Hægt er að gera móttöku og sendingu fótspora virka eða óvirka.
- *Staðf. DTMF-send.* – *Alltaf / Aðeins 1. skipti.* Vafrinn styður aðgerðir sem hægt er að nota meðan vafrað er. Hægt er að: hringja meðan vefsíða er skoðuð, senda DTMF-tóna meðan á samtali stendur og vista nafn og símanúmer af vefsíðu í Samskipti. Ákveða þarf hvort leita eigi staðfestingar áður en leikjatölvann sendir DTMF-tóna meðan á samtali stendur. Sjá einnig DTMF-tónar, bls. 19.



14. (Java™) Aðgerðir



Til athugunar: Þessa aðgerð er aðeins hægt að nota ef kveikt er á leikjatölvunni. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.



Farið er í **Valmynd** → **Aðrar aðg.** → **Aðgerðir**.

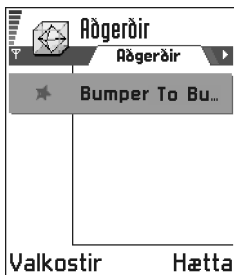
Á aðalskjá aðgerða er hægt að opna uppsettar Java-aðgerðir eða fjarlægja þær. Á uppsetningarskjánum er hægt að setja upp nýjar Java-aðgerðir (nafnaukar .JAD eða .JAR).



Til athugunar: Leikjatölvun styður J2Micro Edition™ Java aðgerðir. Ekki skal sækja PersonalJava™ aðgerðir og setja í leikjatölvuna því ekki er hægt að setja þær upp.

Þegar Aðgerðir eru opnaðar sést listi yfir Java-aðgerðir sem hafa verið settar upp í leikjatölvunni.

Valkostir á aðalskjá
Aðgerða: *Opna, Skoða
frekari uppl., Stillingar, Taka
burt, Fara til veffangs,
Uppfæra, Hjálp og Hætta.*




- Skrunað er að aðgerð og valið **Valkostir** → *Skoða frekari uppl.* til að skoða upplýsingar eins og:
 - *Staða* – Uppsett, Keyrileða *Flutt heim* (sést aðeins á Uppsetningarskjá),
 - *Útgáfa* – útgáfunúmer aðgerðarinnar,
 - *Framleið.* – seljandi eða framleiðandi aðgerðarinnar,
 - *Stærð* – stærð aðgerðarskrárinnar í kilóbætum,
 - *Gerð* – stutt lýsing á aðgerðinni,
 - *Veffang* – veffang upplýsingasiðu á Internetinu og
 - *Gögn* – stærð aðgerðargagna, svo sem mesti stigafjöldi, í kilóbætum.
- Til að ræsa gagnatengingu og skoða frekari upplýsingar um aðgerðina skal skruna að og velja **Valkostir** → *Fara til veffangs.*
- Til að ræsa gagnatengingu og kanna hvort uppfærslur á aðgerðinni eru tiltækar, skal skruna að henni og velja **Valkostir** → *Uppfæra.*


Aðgerðir nota samnýtt minni. Sjá 'Samnýtt minni', bls. 15.

Java-aðgerð sett upp



Uppsetningarskrár er hægt að senda í leikjatölvuna úr samhfæri tölvu, sækja þær með vafra eða fá þær sendar í margmiðlunarskilaboðum, sem viðhengi tölvupósts eða um Bluetooth-tengingu Ef notað er PC Suite for Nokia



N-gage til að senda skrána er hún sett í möppuna `c:\nokia\installs` í leikjatölvunni.

 **Mikilvægt:** Aðeins skal setja upp hugbúnað frá fyrirtækjum sem bjóða næga vörn gegn tölvuveirum og öðrum skaðlegum hugbúnaði.

 **Til athugunar:** Á Uppsetningarskjánum er aðeins hægt að setja upp Java hugbúnaðaruppsetningarskrár með nafnaukanum .JAD eða .JAR.

Valkostir á Uppsetningarskjá:
Setja upp, Skoða frekari uppl., Taka burt, Hjálpog Hætta.

- 1 Ef skoða á uppsetningarpakkana er stutt á  á aðalskjá aðgerða til að opna *Flutt heim*.
- 2 Ef setja á upp aðgerð er skrúnað að uppsetningarskrá og valið **Valkostir**→ *Setja upp*.
Einnig er hægt að leita í minni leikjatölvunnar að skránni, velja hana og styðja á  til að hefja uppsetningu.


 **Dæmi:** Ef uppsetningarskráin hefur borist sem tölvupóstsviðhengi er farið í pósthólfíð, sendingin opnuð, viðhengisskjárinn opnaður, skrúnað að uppsetningarskránni og stutt á  til að hefja uppsetninguna.

- 3 Stutt er á **Já** til að staðfesta uppsetninguna.
.JAR-skráin er nauðsynleg við uppsetningu. Ef hana vantar getur leikjatölvan beðið um að hún sé sótt. Ef enginn aðgangsstaður er skilgreindur fyrir Aðgerðir er notandi beðinn um að velja. Þegar .JAR-skráin er sótt getur notandinn þurft að færa inn notandanafn


og lykilorð til að komast á miðlarann. Þau má fá hjá seljanda eða framleiðanda aðgerðarinnar.

Við uppsetningu kannar leikjatölvan pakkann sem á að setja upp. Leikjatölvan sýnir upplýsingar um prófanir sem hafa verið gerðar og gefinn er kostur á að halda áfram eða hætta við uppsetninguna. Þegar leikjatölvan hefur kannað pakkann er aðgerðin sett upp í leikjatölvunni.

- 4 Leikjatölvan lætur vita þegar uppsetningu er lokið. Ef opna á Java-aðgerðina eftir uppsetningu verður að fara á aðalskjá Aðgerða.

 **Ábending!** Þegar vafrað er er hægt að sækja uppsetningarskrá og setja hana strax upp. Athuga skal samt að tengingin er áfram virk í bakgrunni meðan uppsetning fer fram.

Java-aðgerð opnuð

- Á aðalskjá Aðgerða er skrúnað að aðgerð og stutt á  til að opna hana.

Java-aðgerð tekin burt

- Valin er aðgerð á aðalskjá Aðgerða og síðan valið **Valkostir**→ *Taka burt*.

Stillingar Java-aðgerða

Til að tilgreina sjálfgefinn aðgangsstað til að sækja þá aðgerðahluta sem vantar skal velja **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Sjálfv. aðgangsstaður*. Nánari upplýsingar um gerð aðgangsstæða eru í 'Aðgangsstæðir', bls. 44.

Valin er aðgerð og síðan er valið **Valkostir** → *Stillingar*, og síðan einn:

- *Aðgangsstaður* - Valinn er aðgangsstaður sem aðgerðin á að nota til að sækja viðbótargögn.
- *Nettenging* - Sumar Java-aðgerðir krefjast þess að gagnatengingar séu gerðar við ákveðinn aðgangsstað. Ef enginn aðgangsstaður hefur verið valinn er notandi beðinn að velja. Kostirnir eru:
 - Heimiluð* - Tengingin er gerð án tilkynningar.
 - Spyrja fyrst* - Notandi er spurður áður en aðgerðin kemur tengingunni á.
 - Ekki heimilað* - Tengingar eru ekki leyfðar.



15. Stjórnandi – uppsetning aðgerða og hugbúnaðar



Til athugunar: Kveikt þarf að vera á leikjatölvunni til að nota aðgerðirnar í möppunni **Verkfæri**. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.



➡ Farið er í **Valmynd**→ **Verkfæri**→ **Stjórnandi**.

Í Stjórnandanum er hægt að setja upp nýjar aðgerðir og hugbúnaðarpakka og fjarlægja aðgerðir úr leikjatölvunni. Einnig er hægt að kanna minnisnotkun.

Valkostir á aðalskjá

Stjórnanda: *Skoða frekari uppl., Skoða vottorð, Setja upp, Taka burt, Sjá notkunarskrá, Senda notk.skrá, Upplýs. um minni, Hjálp og Hætta.*

Þegar Stjórnandi er opnaður sést listi yfir:

- uppsetningarpakka sem hafa verið vistaðir undir Stjórnandi,
- aðgerðir sem settar hafa verið upp að hluta (sýnt með ) og
- aðgerðir sem hafa verið settar upp að fullu og hægt er að fjarlægja (sýnt með .



Til athugunar: Í stjórnandanum er aðeins hægt að nota uppsetningarskrár fyrir tækjahugbúnað með nafnaukanum .SIS.

- Skrunað er að uppsetningarskrá og valið **Valkostir**→ *Skoða frekari uppl.* til að skoða upplýsingar eins og *Nafn, Útgáfa, Tegund, Stærð, Framleið. og Staða* hugbúnaðarpakkans.
- Skrunað er að hugbúnaðarpakka og valið **Valkostir**→ *Skoða vottorð* til að skoða vottorðið sem fylgir pakknum. Sjá 'Vottorðastjórnun', bls. 48.



Mikilvægt: Aðeins skal setja upp hugbúnað frá fyrirtækjum sem bjóða næga vörn gegn tölvuveirum og öðrum skaðlegum hugbúnaði.

Ekki skal setja upp aðgerð ef stjórnandinn kemur með öryggisviðvörðun við uppsetningu.



Ábending! Ef setja á upp Java™ aðgerðir (nafnauki .JAD eða .JAR) er farið í Aðgerðir. Nánari upplýsingar eru í 'Java™ Aðgerðir', bls.110.

Hugbúnaður settur upp

Hægt er að setja upp aðgerðir sem sérstaklega eru ætlaðar fyrir Nokia N-Gage leikjatölvuna eða samræmast Symbian-stýrikerfinu. Hugbúnaðarpakki er yfirleitt ein stór þjöppuð skrá með mörgum hlutaskrám.



Til athugunar: Ef sett er upp forrit sem ekki er sérstaklega ætlað fyrir Nokia N-Gage er hugsanlegt að það líti allt öðruvísi út og hagi sér öðruvísi en venjulegar Nokia N-Gage aðgerðir.



Mikilvægt: Ef sett er upp skrá með uppfærslu eða lagfæringu á fyrirbyggjandi aðgerð er aðeins hægt að endurheimta upphaflegu aðgerðina ef fyrir hendi er upphaflega uppsetningarskráin eða fullkomið afrit af hugbúnaðarpakkanum sem var fjarlægður. Ef endurheimta á upphaflegu aðgerðina er aðgerðin fyrst fjarlægð og síðan sett upp aftur úr upphaflegu uppsetningarskránni eða geymsluafritinu.




Ábending! Valið er **Valkostir** → *Sjá notkunarskrá* til að sjá hvaða hugbúnaðarpakkar hafa verið settir upp eða fjarlægðir og hvenær.


- 1 Uppsetningarpakka er hægt að senda í leikjatölvuna úr samhfæri tölvu, sækja þær með vafra eða fá þær sendar í margmiðlunarskilaboðum, sem viðhengi tölvupósts eða um Bluetooth-tengingu. Ef notað er PC Suite for Nokia N-gage til að senda skrána er hún sett í möppuna **c:\nokias\installs** í leikjatölvunni.
- 2 Hægt er að flytja uppsetningarpakka í leikjatölvuna úr samhfæri tölvu með DKE-2 Mini-B USB snúrunni sem

fylgir með. Ef Microsoft Windows Explorer er notað til að flytja skrána af geisladiskinum á Nokia N-Gage leikjatölvuna skal setja hana á minnskortið (staðbundinn diskur).

- 3 Stjórnandinn er opnaður, skrúnað að uppsetningarpakkanum og valið **Valkostir** → *Setja upp* til að byrja uppsetninguna.

Einnig er hægt að leita í minni leikjatölvunnar eða á minnskorti að skránni, velja hana og styðja á  til að hefja uppsetningu.



Dæmi: Ef uppsetningarskráin hefur borist sem tölvupóstsviðhengi er farið í pósthólfíð, sendingin opnuð, viðhengisskráin opnaður, skrúnað að uppsetningarskránni og stutt á  til að hefja uppsetninguna.


Við uppsetningu kannar leikjatölvan pakkann sem á að setja upp. Leikjatölvan sýnir upplýsingar um prófanir sem hafa verið gerðar og gefinn er kostur á að halda áfram eða hætta við uppsetninguna. Þegar leikjatölvan hefur kannað pakkann er aðgerðin sett upp í leikjatölvunni.



Ábending! Hægt er að senda notkunarskrá uppsetninga til þjónustuborðs og láta athuga hvað hefur verið sett upp eða fjarlægð. Valið er **Valkostir** → *Senda notk.skrá* → *Sem SMS* eða *Með tölvupósti* (aðeins tiltækt ef réttar tölvupóststillingar eru fyrir hendi).

Hugbúnaður fjarlægður

- 1 Hugbúnaðarpakki er fjarlægður með því að skruna að honum og velja **Valkostir**→ *Taka burt*.
- 2 Stutt er á **Já** til að staðfesta.

 **Mikilvægt:** Ef hugbúnaður er fjarlægður er aðeins hægt að setja hann upp aftur ef upphaflegi hugbúnaðarpakinn eða fullkomið afrit af pakkanum er til. Ef hugbúnaðarpakki er fjarlægður verður hugsanlega ekki lengur hægt að opna skjöl sem búin hafa verið til með þeim hugbúnaði. Ef annar hugbúnaðarpakki er byggður á hugbúnaðarpakkanum sem var fjarlægður getur sá pakki hætt að virka. Nánari upplýsingar eru í skjölum sem fylgja hugbúnaðarpakkanum.

Myndir, Hljóðskrár, Myndinnskot, Aðgerðir, Notað minni og Laust minni.



Ábending! Ef minni leikjatlölvunnar er orðið lítið skal fjarlægja einhver skjöl eða flytja þau á minniskortið. Sjá einnig kaflann 'Úrræðaleit' bls. 123.

Minnisnotkun skoðuð


- Ef opna á minniskjárninn skal velja **Valkostir**→ *Upplýs. um minni*.



Til athugunar: Hafi minniskort verið sett í leikjatlölvuna er hægt að velja um tvo minnisskjái, einn fyrir leikjatlölvuna eða *Minni tækis* og einn fyrir *Minniskort*. Ef það hefur ekki verið gert býðst aðeins *Minni tækis*.

Þegar minnisskjárninn er opnaður reiknar leikjatlölvun út hversu mikið minni er laust fyrir gögn og uppsetningu nýs hugbúnaðar. Á minnisskjárnnum má sjá minnisnotkun mismunandi gagnaflokka: *Dagbók, Tengiliðir, Skjöl, Skilaboð*,

16. Tengingar


 **Til athugunar:** Kveikt þarf að vera á leikjatölvunni til að nota aðgerðirnar í möppunni **Verkfæri**. Ekki má kveikja á leikjatölvunni þar sem notkun þráðlausra tækja er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflunum eða hættu.

➡ Farið er í **Valmynd** → **Verkfæri** → **Bluetooth**.


Hægt er að flytja gögn úr leikjatölvunni í annað samhæft tæki, t.d. síma eða tölvu, með Bluetooth-tengingu.

Bluetooth-tenging



 **Til athugunar:** Nokia N-Gage leikjatölvan er samræmd við og notar Bluetooth 1.1. Hins vegar er samvirkni leikjatölvunnar við önnur tæki með Bluetooth-tækni ekki tryggð og fer hún eftir samhæfi. Nánari upplýsingar um samhæfi mismunandi Bluetooth-tækja eru í notendaupplýsingum með einstökum tækjum eða hjá framleiðanda.

Tveir eða fleiri félagar sem eru með sama leikinn á samhæfu tæki geta spilað hann samann um Bluetooth-tengingu. Sjá 'Leikir', bls. 28. Hægt er að nota Bluetooth í sniðinu Ötengt. Í því sniði er ekki hægt að hringja eða svara símtölum. Sjá 'Sniðið Ötengt', bls. 92.

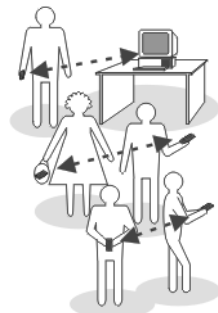
 **Ábending!** Einnig er hægt að leika leiki milli leikjatölva um Bluetooth.

Með Bluetooth fæst ókeypis þráðlaus tenging milli rafeindatækja sem eru í allt að 10 metra fjarlægð hvort frá öðru. Bluetooth-tengingu má nota til að senda spila leiki, myndir, kvikmyndir, texta, nafnspjöld eða dagbókarathugasemdir eða tengjast Bluetooth-samhæfum tækjum, svo sem tölvum.

Þar sem Bluetooth-tæki nota útvarpsbylgjur til samskipta þurfa leikjatölvan og Bluetooth-tækið ekki að vera í sjónlínu hvort við annað.

Nægilegt er að tækin séu í innan við 10 metra fjarlægð hvort frá öðru, en tengingin getur þó verið viðkvæm fyrir truflunum frá hindrunum eins og veggjum eða öðrum raftækjum.

Notkun Bluetooth dregur úr endingu rafhlöðunnar og skerðir notkunartíma leikjatölvunnar. Þetta þarf að hafa í huga þegar notaðar eru aðrar aðgerðir í leikjatölvunni.




Hömlur geta verið á notkun Bluetooth-tækja. Leita skal upplýsinga hjá yfirvöldum á hverjum stað.

Bluetooth-aðgerð virkjuð í fyrsta skipti

Þegar Bluetooth-aðgerð er virkjuð í fyrsta skipti er notandi beðinn að gefa leikjätölvunni Bluetooth-heiti.

- Ritað er heiti (hám. 30 stafir) eða sjálfgefna heitið 'Nokia N-Gage' notað. Ef gögn eru send um Bluetooth áður en leikjätölvun hefur fengið sérstakt Bluetooth-heiti verður sjálfgefna heitið notað.

Bluetooth-stillingar

Ef breyta á Bluetooth-stillingum er skrunað að stillingunni og stutt á .

- Bluetooth** – Valið er **Kveikt** ef nota á Bluetooth. Ef Bluetooth er stillt á **Slökkt** eru allar Bluetooth-tengingar rofnar og ekki er hægt að nota Bluetooth við sendingu eða móttöku gagna.
- Sýnileiki tækis míns** – Ef valið er **Sýnilegur öllum** geta önnur Bluetooth-tæki fundið leikjätölvuna við tækjaleit. Ef valið er **Falinn** geta önnur tæki ekki fundið leikjätölvuna við tækjaleit.



Til athugunar: Þegar búið er að virkja Bluetooth og breyta **Sýnileiki tækis míns** á **Sýnilegur öllum** geta aðrir notendur Bluetooth-tækja séð leikjätölvuna og heitið.

- Bluetooth-nafn mitt** – Tilgreina skal Bluetooth-heiti á leikjätölvuna. Þegar búið er að virkja Bluetooth og breyta **Sýnileiki tækis míns** á **Sýnilegur öllum** geta aðrir notendur Bluetooth-tækja séð leikjätölvuna.



Ábending! Þegar leitað er að tækjum er hugsanlegt að sum Bluetooth-tæki sýni aðeins eingildu Bluetooth-vistföngin (einkennisnúmer tækis). Hægt er að sjá eingilt Bluetooth-vistfang leikjätölvunnar með því að færa inn ***#2820#** í biðham.

Gögn send um Bluetooth




Til athugunar: Aðeins er hægt að hafa eina virka Bluetooth-tengingu í einu.

- Opnuð er aðgerð þar sem atriðið sem á að senda er geymt. Ef til dæmis á að senda mynd í samhæft tæki er aðgerðin Myndir opnuð, ef senda á myndinnskot í annað tæki er aðgerðin Myndspilari opnuð.
- Skrunað er að atriðinu sem á að senda, t.d. mynd, og valið **Valkostir** → **Sendu** → **Með Bluetooth**.



Ábending! Ef senda á texta um Bluetooth (í stað SMS) er farið í Punktur, textinn skrifaður og valið **Valkostir** → **Sendu** → **Með Bluetooth**.

- 3 Leikjatölvan fer að leita að tækjum á svæðinu. Bluetooth-tæki á svæðinu birtast á skjánum eitt af öðru. Tækisteikn sést, Bluetooth-heiti tækisins, gerð tækisins eða stuttnefni. Þöruð tæki eru auðkennd með .



Til athugunar: Ef leitað hefur verið áður að Bluetooth-tækjum birtist listi yfir tæki úr þeirri leit fyrst. Ef hefja á nýja leit er valið **Fleiri tæki**. Ef slökkt er á leikjatölvunni er tækjalistinn hreinsaður og ræsa verður tækjaleit aftur áður en gögn eru send.

- Hægt er að stöðva leitina með því að styðja á **Hætta leit**. Tækjalistinn stöðvast og hægt er að hefja tengingu við eitthvert tækjanna sem hefur fundist.
- 4 Skrúnað er að tækinu sem á að tengjast og stutt á **Velja**. Atriðið er afritað í úthólfíð og athugasemdin *Er að tengjast*.
- 5 Þörun (ef hitt tækið krefst hennar ekki, sjá lið 6)
- Ef hitt tækið krefst þörunar áður en hægt er að senda gögn heyrir hljóðmerki og beðið er um tengilykil.
 - Búinn er til eigin tengilykill (1-16 tölustafir) og samþykkis leitað hjá eiganda hins tækisins um að nota sama tengilykil. Þessi tengilykill er aðeins

notaður einu sinni og ekki er þörf á að leggja hann á minnið.

- Eftir þörun er tækið vistað á skjánum Þöruð tæki.



Útskýring: Þörun merkir viðurkenningu eða vottun. Notendur Bluetooth-hæfra tækja þurfa að koma sér saman um tengilykil og nota sama tengilykil í báðum tækjum til að geta parað þau. Tæki sem ekki eru með notendaviðmóti eru með tengilykil frá framleiðanda.

- 6 Þegar búið er að koma tengingunni á birtist athugasemdin *Sendir gögn*.



Til athugunar: Gögn sem berast um Bluetooth má finna í innhólfsmöppunni undir Skilaboð. Sjá nánari upplýsingar á bls. 77.



Til athugunar: Ef sending mistekst verður gögnum eða skilaboðum eytt. Skilaboð sem send eru um Bluetooth eru ekki geymd í möppunni Uppköst undir Skilaboð.

Teikn fyrir mismunandi Bluetooth-tæki:



- Tölva,



- Sími,






- Annað og






- Óþekkt.

Staða Bluetooth-tengingar könnuð

- Ef  sést í biðham er Bluetooth virk.
- Ef  blikkar er leikjatölvan að reyna að tengjast hinu tækinu.
- Þegar  sést stöðugt er Bluetooth-tengingin virk.

Skjárinn Pöruð tæki


Ef tæki eru pöruð verður leit að tækjum auðveldari og fljótlegri. Auðveldara er að bera kennsl á pöruð tæki, þau eru auðkennd með  á leitarlistanum. Á aðalskjá Bluetooth er stutt á  til að opna lista yfir pöruð tæki ().

Valkostir á skjánum Pöruð tæki: *Nýtt parað tæki, Tengjast / Slíta tengingu, Gefa stuttnefni, Eyða, Eyða öllum, Stilla sem heimilað / Stilla sem óheimilað, Hjálp og Hætta.*

Pörun við tæki

- 1 Valið er **Valkostir**→ *Nýtt parað tæki* á skjánum Pöruð tæki. Leikjatölvan fer að leita að tækjum á svæðinu. Ef leitað hefur verið áður að Bluetooth-tækjum birtist listi yfir tæki úr þeirri leit fyrst. Ef hefja á nýja leit er valið **Fleiri tæki**.
- 2 Skrunað er að tækinu sem á að para og stutt á **Velja**.
- 3 Skipst er á tengilyklum, sjá lið 5 (Pörun) í kaflanum á undan. Tækinu er bætt á listann yfir pöruð tæki.

Pörun afturkölluð

- Á skjánum Pöruð tæki er skrunað að tækinu sem afturkalla skal pörun á og stutt á  eða valið er **Valkostir**→ *Eyða*. Tækið er fjarlægð af listanum yfir pöruð tæki og pörunin afturkölluð.

- Ef afturkalla á allar paranir er valið **Valkostir**→ *Eyða öllum*.



Til athugunar: Ef notandi er tengdur við tæki og eyðir pöruninni við það er hún fjarlægð strax en tengingin er áfram virk.

Pöruðum tækjum gefin stuttnefni

Hægt er að skilgreina stuttnefni (viðurnefni, auknefni) til að auðveldara verði að þekkja ákveðin tæki. Heitið er geymt í minni leikjatölvunnar og aðrir Bluetooth-tækjanotendur geta ekki séð það.

- Eigi að úthluta stuttnefni er skrunað að tækinu og valið **Valkostir**→ *Gefa stuttnefni*. Stuttnefnið er ritað og stutt á **Í lagi**.



Dæmi: Bluetooth-tæki kunningja eða eigin tölvu er gefið stuttnefni svo auðveldara verði að þekkja þau.




Til athugunar: Velja skal heiti sem auðvelt er að muna og átta sig á. Síðar, þegar leitað er að tækjum eða tæki biður um tengingu, verður heitið sem er valið notað til að auðkenna tækið.

Tæki stillt sem heimil og óheimil.

Þegar pörun við tæki er lokið er hægt að stilla það þannig að það sé heimilt eða óheimilt:



Óheimilað (sjálfgildi) – Tengingarbeiðnir frá þessu tæki verður að samþykka sérstaklega í hverju tilviki.

Heimilað – Tengingar milli leikjatölvunnar og þessa tækis geta orðið án vitundar notanda. Ekkert sérstakt samþykki eða heimild þarf. Þessi staða er hentug fyrir eigin tæki, t.d. einmenningstölvuna, eða tæki sem óhætt er að treysta. Teiknið  sýnir heimil tæki á skjánum Þöruð tæki.



- Á skjánum Þöruð tæki er skrúnað að tækinu og valið **Valkostir** → *Stilla sem heimilað* / *Stilla sem óheimilað*.

Móttaka gagna um Bluetooth

Þegar gögn berast um Bluetooth heyrir hljóðmerki og spurt er hvort Bluetooth-boðin séu samþykkt. Við samþykki birtist  og atriðið er sett í innhólfsmöppuna undir Skilaboð. Bluetooth-boð eru auðkennd með . Sjá nánari upplýsingar á bls. 22.

Bluetooth aftengt

Bluetooth-tenging er sjálfkrafa rofin eftir sendingu og móttöku gagna.

Leikjatölvan tengd við tölvu

Nánari upplýsingar um tengingar við einmenningstölvu um Bluetooth og um uppsetningu PC Suite for Nokia N-Gage eru í **PC Suite Installation Guide** á geisladiskinum í hlutanum 'Software'. Nánari upplýsingar um notkun PC Suite for Nokia N-Gage eru í **hjálpinni** með PC Suite.



Til athugunar: PC Suite virkar ekki með USB-snúrunni, aðeins á að nota PC Suite með Bluetooth.



Til athugunar: Nokia Audio Manager virkar ekki með Bluetooth, aðeins á að nota USB-snúruna.

Notkun geisladisksins

Geisladiskurinn á að ræsast sjálfkrafa þegar honum hefur verið stungið í geisladrif tölvunnar. Ef það gerist ekki skal fara þannig að:

- 1 Smellt er á **Start** hnappinn í Windows og valið Programs. → Windows Explorer.
- 2 Á geisladiskinum er farið að skránni **Nokia N-Gage.exe** og tvísmellt á hana. Geisladisksviðmótið opnast.
- 3 PC Suite for Nokia N-Gage er í hlutanum 'Software'. Tvísmellt er á 'PC Suite for Nokia N-Gage'. Uppsetningarforritið leiðir notandann gegnum uppsetningarferlið.



Til athugunar: PC Suite virkar ekki með USB-snúrunni, aðeins á að nota PC Suite með Bluetooth.

Leikjatölvan notuð sem mótað til að tengjast Internetinu eða til að senda og taka við símbréfum



Nákvæmar leiðbeiningar um uppsetningu er að finna undir **Quick Guide for Nokia Modem Options** á geisladiskinum sem fylgir leikjatölvunni.

Sync – ytri samstilling



Til athugunar: Sækja þarf aðgerðina Sync á geisladiskinn.



Með Sync-hugbúnaðinum er hægt að samstillja dagbók og tengiliði í leikjatölvunni við mismunandi dagbókar- og símaskrárhugbúnað á samhæftri tölvu eða á Internetinu. Samstillingin fer fram gegnum GSM-gagnasendingu eða pakkagagnatengingu.

Samstillingarforritið notar SyncML-tækni við samstillingu. Söluaðilar dagbókar- eða símaskrárhugbúnaðarins sem samstillja á leikjatölvuna við veita upplýsingar um samhæfni við SyncML.

Valkostir á aðalskjá ytri samstillingar: *Samstillja*, *Nýtt samst.snið*, *Breyta samst.sniði*, *Eyða*, *Skoða notk.skrá*, *Hjálp* og *Hætta*.

Nýtt samstillingarsnið búið til



Útskýring: Samstillingarsnið eru stillingarnar fyrir ytri miðlarann. Hægt er að búa til mörg snið ef þörf er á að samstillja gögnin við marga miðlara eða forrit.

- 1 Hafi engin snið verið skilgreind spyr leikjatölvan hvort búa eigi til nýtt snið. Valið er **Já**. Eigi að búa til nýtt snið til viðbótar við þau sem fyrir eru skal velja **Valkostir** → *Nýtt samst.snið*. Valið er hvort nota eigi sjálfgildar stillingar eða afrita gildin úr sniði sem til er til að nota sem grunn fyrir nýtt snið.

- 2 Skilgreina skal eftirfarandi:

Nafn samst.sniðs – Gefa skal sniðinu lýsandi heiti. *Flutningsmáti* / *Heimanetfang* / *Gátt* / *HTTP-aðgangskort* – Rétt gildi fást hjá þjónustuveitu eða kerfisstjóra.

Aðgangsstaður – Velja skal aðgangsstaðinn sem á að nota fyrir gagnatenginguna. Nánari upplýsingar eru í *'Tengistillingar'*, bls.42.

Notandanafn – Notandakenni fyrir samstillingarmiðlarann. – Rétt kenni fæst hjá þjónustuveitu eða kerfisstjóra.

Lykilorð – Rita skal lykilorð. Rétt gildi fæst hjá þjónustuveitu eða kerfisstjóra.

Dagbók – Valið er *Já* ef samstillja á dagbókina.



Ytri dagbók – Rita skal rétta slóð að ytri dagbókinni á miðlaranum. Þetta verður að skilgreina ef stillingin *Dagbók* hefur verið stillt á *Já*.

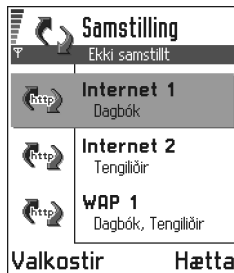
Tengiliðir – Valið er *Já* ef samstillja á tengiliðina.

Ytri tengiliðir - Rita skal rétta slóð að ytri símaskrá á miðlaranum. Þetta verður að skilgreina ef stillingin *Tengiliðir* hefur verið stillt á *Já*.

- 3 Stutt er á **Lokið** til að vista stillingarnar.

Samstilling gagna

Á aðalskjá Samstillingar er hægt að skoða sniðin. Einnig er hægt að sjá hvaða samskiptareglur eru notaðar í sniðinu:  http eða  WAP og hvers konar gögn verða samstillt: Dagbók, Tengiliðir eða hvort tveggja.



- 1 Á aðalskjánum er skrunað að sniði og valið **Valkostir**→ *Samstillla*. Staða samstillingarinnar er sýnd neðst á skjánum.
Ef hætta á samstillingunni áður en henni er lokið er stutt á **Hætta við**.
- 2 Tilkynning berst þegar samstillingunni er lokið.
 - Þegar samstillingunni er lokið er stutt á **Sjá skrá** eða valið **Valkostir**→ *Skoða notk.skrá* til að opna notkunarskrá sem sýnir samstillingarstöðuna (*Lokið* eða *Ekki lokið*) og hversu mörgum dagbókaratriðum eða tengiliðum hefur verið bætt við, uppfærðir, eytt eða fleygt (ekki samstilltir) í leikjatölvunni eða á miðlaranum.

17. Úrræðaleit

Minni á þrotum

Þegar eftirfarandi athugasemdir birtast er minni leikjatlövvunnar á þrotum og nauðsynlegt að eyða einhverjum gögnum. *Ekki nægilegt minni fyrir aðgerð. Eyða þarf einhv. gögnum fyrst. eða Litið minni eftir. Eyða þarf einhverjum gögnum.* Ef skoða á hvers konar gögn eru í símanum og hversu mikið minni er notað fyrir mismunandi gagnaflokka er farið í **Verkfæri**→ **Stjórnandi** og valið: **Valkostir**→ *Upplýs. um minni*.

Notandi kann að vilja eyða eftirfarandi atriðum reglulega til að komast hjá minnisskorti:

- boðum úr möppunum Innhólf, Uppköst og Sent í Skilaboð,
- sóttan tölvupóst í minni leikjatlövvunnar,
- vistaðar vafrafiður og
- myndum í Myndum.

Ef á að eyða samskiptaupplýsingum, athugasemdum í dagbókum, teljurum, kostnaðarteljurum, stigatölum eða öðrum gögnum er farið í viðkomandi forrit til að fjarlægja gögnin.

Ef verið er að eyða mörgum atriðum og önnur eftirfarandi athugasemda birtist: *Ekki nægilegt minni fyrir aðgerð. Eyða þarf einhv. gögnum fyrst. eða Litið minni eftir. Eyða þarf einhverjum gögnum.* reyna má að eyða atriðum einu í einu (byrja á því minnsta).

Dagbókarminnið hreinsað - Ef fjarlægja á meira en eitt atriði í senn er farið í mánaðarskjáinn og valið **Valkostir**→ *Eyða atriði*→

- *Eyða fyrir* - til að eyða öllum athugasemdum í dagbókum sem eiga við fyrir tiltekna dagsetningu. Færð er inn dagsetning og verður eytt öllum færslum fram að henni.
- *Öllum atriðum* - til að eyða öllum dagbókarathugasemdum.

Efni notkunarskrár eytt. Ef eyða á öllu efni notkunarskrár, nýlegum hringingum og tilkynningum um skilaboð, er farið í Notkunarskrár og valið **Valkostir**→ *Hreinsa notk.skrá* eða farið í *Stillingar*→ *Skráning varir*→ *Engin skráning*.

Ólíkar aðferðir við að vista gögn:

- PC Suite fyrir Nokia N-Gage leikjatlövluna notað til að afrita upplýsingar í tölvuna, sjá bls. 120.
- senda má myndir í tölvupósthólfid og vista svo myndirnar í tölvunni, eða
- senda gögn um Bluetooth í annað samhæft tæki.

Spurt og svarað

Skjár leikjatölvunnar

- Sp.: Hvers vegna sjást daufir, upplitaðir eða skærir punktar á skjánum þegar ég kveiki á leikjatölvunni?
Sv.: Þetta er einkenni á virkri fylkisskjámynd. Í skjá leikjatölvunnar er fjöldi skiptieininga sem stjórna dölum. Hugsanlegt er að nokkrir daufir, upplitaðir eða skærir punktar séu á skjánum.

Bluetooth

- Sp.: Af hverju er ekki hægt að slíta Bluetooth-tengingu?
Sv.: Ef annað tæki er parað við leikjatölvunni en sendir þó ekki gögn og heldur tengingunni opinni þarf að gera Bluetooth-tengið óvirkt til að aftengjast. Farið er á Bluetooth og valin stillingin *Bluetooth*→ *Slökkt*.
- Sp.: Af hverju finn ég ekki tæki vinar míns sem hefur Bluetooth virkt.
Sv.: Ganga þarf úr skugga um að Bluetooth sé virkt hjá ykkur báðum.
Fjarlægðin milli tækjanna tveggja má ekki vera meiri en 10 metrar og ekki mega vera veggir eða aðrar hindranir á milli þeirra.
Ganga skal úr skugga um að hitt tækið sé ekki í hamnum Falinn.

Margmiðlunarskilaboð

- Sp.: Hvað skal gera þegar leikjatölvan birtir boð um að ekki sé hægt að taka við margmiðlunarskilaboðum vegna þess að minnið er fullt?

Sv.: Það kemur fram í villuboðunum hvað þarf að losa mikið minni. *Ekki hægt að sækja skilaboð. Eyða verður einhverjum gögnum fyrst.* Ef skoða á hvers konar gögn eru í símanum og hversu mikið minni er notað fyrir mismunandi gagnaflokka er farið í **Verkfæri**→ **Stjórnandi** og valið **Valkostir**→ *Upplýs. um minni*. Þegar búið er að losa minni reynir margmiðlunarboðamiðstöðin sjálfkrafa að senda margmiðlunarboð aftur.

- Sp.: Hvað skal gera þegar leikjatölvan birtir þessi skilaboð: *Ekki hægt að sækja margmiðlunarskilaboð. Nettenging þegar í notkun?*

Sv.: Rjúfa skal allar virkar gagnatengingar. Ekki er hægt að taka við margmiðlunarboðum ef önnur gagnatenging sem nýtir annað gáttarnúmer er virk gagnvart vafra eða tölvupósti.

- Sp.: Hvernig er hægt að slíta gagnatengingu þegar leikjatölvan kemur gagnatengingu ítrekað aftur á?
Boðin: *Sækir skilaboð eða Reynir aftur að sækja skilaboð* birtast snögglega. Hvað er að?
Sv.: Leikjatölvan reynir að sækja margmiðlunarboð til margmiðlunarboðamiðstöðvar.
Athuga þarf hvort stillingar vegna margmiðlunarboða hafi verið rétt valdar og að símanúmer og vístföng séu rétt. Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Margmiðl.skilaboð*.
Til eru nokkrar leiðir til að láta leikjatölvuna hætta að hefja gagnatengingu. Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ *Stillingar*→ *Margmiðl.skilaboð*.
- Valið er *Þegar skb. berast*→ *Sækja seinna* ef margmiðlunarboðamiðstöðin á að vista skilaboðin svo

hægt sé að sækja þau seinna, til dæmis þegar búið er að fara yfir stillingarnar. Eftir þessa breytingu þarf leikjatölvan enn að senda farsímakerfinu upplýsingar. Ef sækja á skilaboðin síðar skal velja *Sækja strax*.

- Valið er *Þegar skb. berast* → *Hafna skilaboðum* - ef á að hafna öllum margmiðlunarskilaboðum sem berast. Eftir þessa breytingu þarf leikjatölvan enn að senda farsímakerfinu upplýsingar og margmiðlunarskilaboðamiðstöðin eyðir öllum margmiðlunarskilaboðum sem bíða áframsendingar til notandans.
- Valið er *Móttaka margm.* → *Óvirk* - ef á að hunsa öll margmiðlunarskilaboð sem berast. Eftir þessa breytingu tengist leikjatölvan ekki farsímakerfinu í tengslum við margmiðlunarskilaboð.

Myndir

- Sp.: Er sníð myndarinnar sem ég er að reyna að opna stutt?
Sv.: Á bls. 59 eru upplýsingar um þau myndsníð sem síminn ræður við.

Tónlist

- Sp.: Af hverju er ekki hægt að flytja tónlistarskrár í leikjatölvuna?
Sv.: Ganga skal úr skugga um að nægilegt rými sé á minniskortinu. Ef með þarf skal eyða nokkrum tónlistarskrám af minniskortinu.

Leikir

- Sp.: Af hverju er ekki hægt að spila valinn leik?
Sv.: Gæta skal að því hvort rétt minniskort fyrir valinn leik sé í símanum.

Skilaboð

- Sp.: Af hverju er ekki hægt að velja tengilið?
Sv.: Ef ekki er hægt að velja tengilið í skránni Samskipti er ekki símanúmer eða tölvupóstfang á samskiptaspjaldinu. Bæta má upplýsingunum sem vantar á samskiptaspjaldið í forritinu Samskipti.

Dagbók

- Sp.: Af hverju vantar vikunúmerin?
Sv.: Hafi dagbókarstillingum verið breytt þannig að vikan hefjist á öðrum degi en mánudegi birtast vikunúmerin ekki.

Vafri

- Sp.: *Enginn gildur aðgangsstaður skilgreindur. Skilgreina í þjónustustillingum.*
Sv.: Færa þarf réttar vafrastillingar inn. Leiðbeiningar fást hjá þjónustuveitunni. Sjá 'Uppsetning leikjatölvunnar fyrir vafrabjónustu', bls. 104.

Notkunarskrár

- Sp.: Af hverju er notkunarskráin tóm?
Sv.: Ef til vill hefur sía verið gerð virk og engin samskipti hafa verið skráð sem hæfa þeirri síðu. Ef skoða á öll samskipti skal velja **Valkostir** → *Sía* → *Öll samskipti*.

Tengingar við tölvur

- Sp.: Af hverju koma upp vandamál við að tengja leikjatölvuna við tölvu?
Sv.: Ganga skal úr skugga um að forritið PC Suite fyrir Nokia N-Gage hafi verið sett upp og sé virkt á tölvunni. Sjá **Installation Guide for PC Suite** á CD-diski í hlutanum

'Hugbúnaður'. Nánari upplýsingar um notkun PC Suite for Nokia N-Gage eru í **hjálpinni** með PC suite.



Til athugunar: PC Suite virkar ekki með USB-snúrunni, aðeins á að nota PC Suite með Bluetooth.

Aðgangsnúmer

- Sp.: Hvað er lykilorðið fyrir læsingar-, PIN, eða PUK-númerin?



Sv.: Sjálfgilt númer fyrir læsingu er **12345**. Ef númerið fyrir læsingu gleymist eða glatast skal hafa samband við söluaðila leikjatölvunnar.

Ef PIN- eða PUK-númer gleymist eða glatast eða ef ekki hefur verið tekið við slíku númeri skal hafa samband við þjónustuveituna.



Upplýsingar um lykilorð fást hjá viðkomandi aðgangsstaðarþjónustu, til dæmis Internetþjónustu, þjónustuveitu eða símafyrirtæki.

Frosin aðgerð

- Sp.: Hvernig á að loka aðgerð sem er frosin?

Sv.: Aðgerðaglugginn er opnaður með því að styðja á og halda inni . Síðan er skrúnað að aðgerðinni og stutt á  til að loka aðgerðinni.

Of margar opnar aðgerðir

- Sp.: Af hverju gengur leikurinn sem verið er að spila hægt?
Sv.: Of margar aðgerðir eru opnar. Loka skal aðgerðum sem ekki eru í notkun með því að styðja á  og halda honum inni. Síðan er skrúnað að aðgerðinni og stutt á  til að loka aðgerðinni.

Nokia Audio Manager

- Sp.: Af hverju sést teiknið fyrir N-Gage ekki?
Sv.: Ganga skal úr skugga um að hugbúnaðurinn Nokia Audio Manager hafi verið settur upp á tölvunni áður en leikjatölvan er tengd PC-tölvunni með USB-snúrunni.



Til athugunar: Nokia Audio Manager virkar ekki með Bluetooth, aðeins á að nota USB-snúruna.

18. Upplýsingar um rafhlöðu

Hleðsla og tæming

- Tækið fær straum úr hleðslurafhlöðu.
- Bent er á rafhlaðan nær ekki fullum afköstum fyrr en eftir að hún hefur verið fullhlaðin og tæmd tvisvar eða þrisvar!
- Hægt er að hlaða og tæma rafhlöðuna mörg hundruð sinnum en að lokum eyðist hún. Þegar notkunartími (taltími og biðtími) er greinilega styttri en vant er, er kominn tími til að kaupa nýja rafhlöðu.
- Aðeins skal nota rafhlöður sem samþykktar eru af framleiðanda tækisins og aðeins skal hlaða rafhlöðuna með hleðslutækjum sem framleiðandinn samþykkir. Taka skal hleðslutækið úr sambandi þegar það er ekki í notkun. Ekki má hafa rafhlöðuna tengda við hleðslutæki lengur en viku í senn þar sem ofhleðsla getur stýtt líftíma rafhlöðunnar. Ef fullhlaðin rafhlaða er ekki notuð tæmist hún með tímanum.
- Miklar sveiflur í hitastigi geta haft áhrif á hleðslugetu rafhlöðunnar.
- Aðeins skal nota rafhlöðuna í þeim tilgangi sem ætlast er til.
- Aldrei skal nota hleðslutæki eða rafhlöðu sem hafa skemmt.
- Ekki má tengja fram hjá rafhlöðunni. Skammhlaup getur orðið ef málmhlutur (mynt, bréfastemma eða penni) myndar beina tengingu milli + og - póla rafhlöðunnar (málmrendur á rafhlöðunni), til dæmis þegar aukarafhlaða er geymd í vasa eða veski. Skammhlaup milli pólanna getur valdið skaða á rafhlöðunni eða leiðaranum.
- Ef rafhlaðan er geymd á heitum eða köldum stað, eins og inni í lokuðum bíl, minnkar hleðslugeta og líftími rafhlöðunnar. Ávallt skal leitast við að hitastig rafhlöðunnar sé á milli 15°C og 25°C (59°F og 77°F). Tæki með heitri eða kaldri rafhlöðu getur verið ónothæfur um stund, jafnvel þó að rafhlaðan sé fullhlaðin. Virkni rafhlöðunnar er sérstaklega takmörkuð ef hitinn er langt undir frostmarki.
- Ekki má varpa rafhlöðum á eld!
- Henda skal rafhlöðum samkvæmt reglum á hverjum stað (t.d. í endurvinnslu). Ekki má henda rafhlöðum með heimilissorpi.
- Aðeins má fjarlægja rafhlöðuna þegar slökkt er á símanum.

19. Umhirða og viðhald

Í tækinu fer saman frábær hönnun og flókin tækni sem fara þarf gætilega með. Eftirfarandi leiðbeiningar hjálpa til við að uppfylla skilmála ábyrgðarinnar og geta stuðlað að betri endingu.

- Geyma skal tækið og alla aukahluti þess þar sem börn ná ekki til.
- Halda skal tækinu þurru. Úrkoma, raki og hvers kyns vökvar geta innihaldið steinefni sem tæra rafrásirnar.
- Ekki má nota tækið á rykugum og óhreinum stöðum né geyma það þar. Færanlegu hlutirnir geta skemmt.
- Ekki má geyma tækið á heitum stað. Hátt hitastig getur dregið úr endingu rafeindatækja, skemmt rafhlöður og undið eða brætt sum plastefni.
- Ekki má geyma tækið á köldum stað. Þegar síminn hitnar (upp að eðlilegu hitastigi) getur raki myndast innan í símanum og hann getur skemmt rafrásaspjöld.
- Ekki skal reyna að opna tækið. Meðhöndlun viðvaninga gæti valdið skemmdum.
- Tækinu má ekki henda, ekki má banka í það eða hrista það. Óvarleg meðferð getur skemmt innri rafrásarspjöld.
- Ekki má nota sterk efni, leysiefni til hreingerninga eða sterk hreinsiefni til þess að þrifa tækið.
- Ekki má mála tækið. Málningin getur fest hreyfanlega hluti tækisins og komið í veg fyrir að þeir vinni rétt.
- Aðeins má nota loftnetið sem fylgir með símanum eða samþykkt varaloftnet. Ósamþykkt loftnet, breytingar eða viðbætur gætu skemmt tækið og kunna að brjóta í bága við ákvæði laga um senditæki.

Allar ofangreindar ábendingar eiga jafnt við tækið, rafhlöðuna, hleðslutækið eða annan fylgibúnað. Ef einhver þessara hluta vinnur ekki rétt skal leita til næsta viðurkennda þjónustuaðila og starfsfólkið þar aðstoðar notandann og sér um viðgerð ef þörf krefur.

20. Mikilvægar öryggisupplýsingar

Umferðaröryggi

Ekki má hafa tæki í hendi við akstur ökutækis. Ekki má leggja tækið í farþegasætið eða þannig að það geti losnað við árekstur eða nauðhemlun.

Hafa ber í huga að umferðaröryggi gengur fyrir!

Vinnuumhverfi

Hafa ber í huga að farið sé að öllum sérstökum reglugerðum sem gilda á hverju svæði og að slökkva alltaf á tækinu þar sem notkun síma eða leiktækja er bönnuð, eða þar sem það kann að valda truflun eða hættu.

Tækið notist aðeins í hefðbundinni stöðu.

Til að fylgja viðmiðunarmörkum um áhrif af útvarpsbylgjum skal eingöngu nota aukabúnað viðurkenndan af Nokia. Þegar kveikt er á símanum og hann borinn á líkamanum skal ávallt nota símahulstur viðurkennt af Nokia.

Hlutar tækisins eru segulmagnaðir. Ekki má láta málmeftni dragast að tækinu og fólk með heyrnartæki ætti ekki að halda tækinu upp að eyranu með heyrnartækinu. Alltaf skal festa tækið í haldinu því málmeftni gætu dregist að heyrnartólinu. Ekki má geyma kreditkort eða aðra segulmagnaða hluti með geymsluminni nálægt tækinu því upplýsingar sem þar eru geymdar gætu þurrkast út.

Rafeindatæki

Flest nýleg rafeindatæki eru varin fyrir útvarpsmerkjum (RF). Þó kunna sum rafeindatæki að vera óvarin fyrir útvarpsmerkjum frá þráðlausu tækinu.

Gangráðar Framleiðendur gangráða mæla með því að 20 sm (6 tommu) lágmarksbil sé haft á milli þráðlauss búnaðar og gangráðs til þess að komist sé hjá hugsanlegri truflun í gangráðinum. Þessi tilmæli eru í samræmi við sjálfstæða rannsókn og tilmæli frá Wireless Technology Research. Notendur gangráða:

- skyldu alltaf halda tækinu í meira en 20 sm (6 tommu) fjarlægð frá gangráðinum þegar kveikt er á tækinu;
- skyldu ekki ganga með tækið í brjóstvasa;
- skyldu nota eyrað sem er fjar gangráðinum til að draga úr líkum á truflunum.
- Ef grunur leikur á að truflun sé að verða skal slökkva á tækinu tafarlaust.

Heyrnartæki Tiltekin stafræn þráðlaus tæki geta truflað tiltekin heyrnartæki. Komi til slíkrar truflunar er ráðlegt að leita til þjónustuveitunnar.

Önnur lækningatæki Notkun búnaðar sem sendir frá sér útvarpsbylgjur, þar með talin notkun þráðlausra tækja, kann að trufla virkni lækningatækja sem ekki eru nægilega vel varin. Hafa skal samband við lækni eða framleiðanda lækningatækisins til þess að komast að því hvort það sé nægilega vel varið fyrir utanaðkomandi útvarpsbylgjum

eða til að afla nánari upplýsinga. Slökkva skal á tækinu í námunda við heilsugæslustöðvar ef auglýstar reglugerðir þess efnis kveða á um að það sé gert. Sjúkrastofnanir eða heilsugæslustöðvar kunna að nota búnað sem getur verið næmur fyrir utanaðkomandi útvarpsbylgjum.

Ökutæki Útvarpsbylgjur kunna að hafa áhrif á rafeindakerfi í vélknúnum ökutækjum, séu þau ekki rétt upp sett eða ekki nægilega varin (t.d. getur verið um að ræða rafeindastýrða eldsneytisgjöf, rafeindastýrð hemlakerfi (með læsivörn) rafeindastýrð hraðakerfi, loftpúðakerfi). Hafa skal samráð við framleiðanda eða umboðsmann hans varðandi ökutækið. Einnig er rétt að leita upplýsinga hjá framleiðanda um hugsanlegan aukabúnað með ökutækinu.

Skilti Slökkva skal á tækinu ef skilti segja til um það.

Öryggisupplýsingar um tölvuleiki

Um ljósnæm flog Stöðva skal spilun undir eins og hafa samband við lækni ef einhver af þessum einkennum koma fram. Fullorðnir sem leyfa unglingum (eða börnum) að spila leikina skulu fylgjast með eða spyrja börnin um þessi einkenni þar sem þau eru líklegri til þess en fullorðnir að finna fyrir þessum flogum. Hægt er að draga úr hættunni á ljósnæmum flogum með því að spila í vel upplýstu herbergi og með því að spila ekki ef viðkomandi er syfjaður eða mjög þreyttur. Ef notandi eða eitthvert skyldmenni hans hefur sögu um flogaköst eða flogaveiki skal leita ráða hjá lækni fyrir spilun.

Spilið af öryggi Taka skal hlé frá spilun á hálf tíma fresti hið minnsta. Hætta skal spilun undireins ef vart verður við þreytu eða ef óþægileg tilfinning eða sársauki gerir vart við sig í

höndum og/eða handleggjum. Ef einkennin eru þrálát skal hafa samband við lækni. Notkun á titringi getur aukið á meiðsl. Ekki skal kveikja á titringi ef notandi þjáist af einhverjum meiðslum í beinum eða liðum fingra, handa, úlnliða eða handleggja.

Taka skal hlé frá spilun á hálf tíma fresti hið minnsta. Hætta skal spilun undireins ef vart verður við þreytu eða ef óþægileg tilfinning eða sársauki gerir vart við sig í höndum og/eða handleggjum. Ef einkennin eru þrálát skal hafa samband við lækni. Notkun á titringi getur aukið á meiðsl. Ekki skal kveikja á titringi ef notandi þjáist af einhverjum meiðslum í beinum eða liðum fingra, handa, úlnliða eða handleggja.

Sprengifimt andrúmsloft

Slökkva skal á tækinu á svæðum þar sem hætta er á sprengingum og fara að öllum tilmælum sem sjást á skiltum og leiðbeiningum. Neistaflug á slíkum svæðum getur valdið sprengingu eða eldi og haft í för með sér slys og jafnvel dauðsföll.

Notendum er ráðlagt að slökkva á tækinu við eldsneytisdælur (á bensinstöðvum). Notendur eru minntir á að virða takmarkanir á notkun útvarpsbúnaðar í eldsneytisgeymslum (svæðum þar sem geymsla og dreifing eldsneytis fer fram), efnaverksmiðjum og þar sem verið er að sprengja.

Svæði þar sem sprengihætta er mikil eru oftast auðkennd en þó ekki alltaf. Sem dæmi má nefna svæði undir þilfari á bátum; svæði þar sem sterk efni eru geymd eða búin til flutnings; ökutæki sem nýta fljótandi svartolíugas (própan eða bútan); svæði þar sem í lofti eru agnir eða agnir, til dæmis korn, ryk eða málmduft; og öll þau svæði þar sem yfirleitt er mælt til þess að menn slökkvi á bílvélinni.

Ökutæki

Aðeins á að fela fagmönnum að gera við tækið eða setja tækið upp í ökutæki. Gölluð uppsetning eða viðgerð kann að valda hættu og ógilda hvers kyns ábyrgð sem kann að vera á tækinu.

Ganga skal reglulega úr skugga um að allur þráðlaus búnaður í ökutækinu sé rétt uppsettur og vinni rétt.

Ekki má geyma eða flytja eldfima vökva, lofttegundir eða sprengifim efni í sama rými og tækið, hluta úr því eða aukahluti með því.

Ef ökutæki er búið loftpúða skal hafa hugfast að loftpúðinn blæs út af miklum krafti. Ekki má setja hluti, þar með talinn uppsettan eða færanlegan þráðlausan búnað, á svæðið yfir loftpúðanum eða á útpenslusvið loftpúðans. Ef þráðlaus búnaður í bíl er illa settur upp og loftpúðinn þenst út getur slíkt orsakað alvarleg meiðsl.

Notkun tækisins meðan á flugi stendur er bönnuð. Slökkva skal á tækinu áður en gengið er um borð í flugvél. Notkun þráðlausra tækja í flugvél kann að skapa hættu við stjórn flugvélarinnar, rjúfa þráðlaust samband og vera brot á lögum.

Ef ekki er farið að þessum leiðbeiningum kann það að leiða til þess að viðkomandi verði synjað um þjónustu eða henni hætt, hann verði sóttur til saka eða hvort tveggja verði gert.

Neyðarhringingar





MIKILVÆGT: Líkt og þráðlausir símar nýtir þetta tæki útværmerki, þráðlaus kerfi og kapalkerfi, auk notendaforritaðra aðgerða. Því er ekki hægt að tryggja tengingu við hvaða skilyrði sem er. Því skyldi notandi aldrei

treysta eingöngu á þráðlausan síma ef um er að ræða bráðnauðsynleg fjarskipti (t.d. í bráðatilvikum).

Neyðarhringingar eru ef til vill ekki mögulegar í öllum þráðlausum símkerfum eða þegar tiltekin símkerfisþjónusta og/eða eiginleikar símans eru í notkun. Hafa skal samráð við þjónustuveitu á staðnum.

Neyðarhringing:

- 1 Ef slökkt er á tækinu skal kveikja á honum. Athuga skal hvort nægilegur sendistyrkur sé fyrir hendi. Í tilteknum símkerfum kann að vera farið fram á að gilt SIM-kort sé rétt sett í tækið.
- 2 Stutt er á  eins oft og þörf krefur (t.d. til að slita símtali eða hætta í valmynd o.s.frv.) til að hreinsa skjáinn og undirbúa símann fyrir hringingu.
- 3 Valið er það neyðarnúmer sem gildir á viðkomandi stað (t.d. 112 eða annað opinbert neyðarnúmer). Neyðarnúmer eru breytileg eftir stöðum.
- 4 Stutt er á takkann .

Ef ákveðnir eiginleikar eru í notkun þarf ef til vill að gera þá óvirka áður en neyðarhringing er möguleg. Fletta skal upp í þessari handbók og hafa samráð við þjónustuveitu á staðnum.

Við neyðarhringingu ber að hafa hugfast að gefa þarf upp allar nauðsynlegar upplýsingar eins nákvæmlega og kostur er. Hafa ber í huga að þráðlausa tækið er ef til vill eina fjarskiptatækið á vettvangi slyss – ekki má leggja á fyrr en að fengnu leyfi viðmælandans.



VIÐVÖRUN: Í sniðinu Ótengt er ekki hægt að hringja í nein númer, þar á meðal neyðarnúmer, eða nota aðrar aðgerðir sem krefjast tengingar við símkerfið.

Upplýsingar um vottun (SAR)

ÞESSI SÍMATEGUND ER Í SAMRÆMI VIÐ ALÞJÓÐLEGAR LEIÐBEININGAR UM ÁHRIF AF ÚTVARPSBYLGJUM.

Tækið er útvarpssendir og móttökutæki. Hann er hannaður og framleiddur með tilliti til leyfilegra marka um áhrif af útvarpsbylgjum (RF) sem alþjóðlegar leiðbeiningar (ICNIRP) mæla með. Þessar takmarkanir eru hluti ítarlegra leiðbeininga og eru viðmiðunarreglur um leyfileg mörk útvarpsmerkja sem almenningur geti komist í snertingu við. Þessar leiðbeiningar voru settar af sjálfstæðum vísindastofnunum með reglubundnu og ítarlegu mati á viðeigandi vísindarannsóknunum. Í stöðlunum eru öryggisfrávik talsverð til að tryggja öryggi allra, burtséð frá aldri eða heilsufari.

Í staðli um útvarpsbylgjur úr þráðlausum farsímum er notuð mælieiningin SAR (Specific Absorption Rate). Efri mörk SAR samkvæmt alþjóðlegu leiðbeiningunum eru 2,0 W/kg*. Mælingar á SAR eru gerðar í hefðbundnum stöðum þegar tækið sendir af mesta leyfða styrk á öllum mældum tíðnisviðum. Þó að magn SAR sé mælt á hæsta sendistyrk er SAR-styrkur símans í notkun oft mun lægri en hámarks sendistyrkur. Það er vegna þess að tækið er hannaður til að vinna á mörgum styrkstigum en notar hverju sinni aðeins

þann styrk sem til þarf til að ná sambandi við símkerfið. Almenn gildir að því nær sem notandinn er grunnstöð, þeim mun minni styrk notar síminn.

Hæsta SAR-gildi fyrir þessa símategund þegar hún var mæld við notkun við eyrað eru 0,37 W/kg. Þó að SAR-mælingar geti verið breytilegar eftir símtegundum og stöðum eru þær allar í samræmi við viðeigandi alþjóðlegar leiðbeiningar um snertingu við útvarpsmerki.

Þetta tæki uppfyllir skilyrði um leyfileg mörk útvarpsbylgna (RF) við notkun í hefðbundinni stöðu við eyrað eða þegar það er haft að minnsta kosti 1,5 sm frá líkamanum. Ef taska, beltisklemma eða hald er notað þegar tækið er borið á líkamanum við notkun ætti slíkur búnaður ekki að innihalda málms og halda tækinu að minnsta kosti 1,5 sm frá líkamanum.

*Efri mörk SAR fyrir almenna notkun farsíma eru 2,0 wött/ kílógramm (W/kg) að meðaltali á hver 10 grömm af líkamsvefjum. Í leiðbeiningunum eru talsverð öryggisfrávik til að auka vernd almennings og taka tillit til fráviks í mælingum. SAR-gildi kunna að vera breytileg milli landa sökum mismunandi upplýsingaskyldu og tíðnisviði. Upplýsingar um SAR í öðrum löndum má finna í upplýsingum um vörur á www.nokia.com

Atriðaskrá

A

- Að fara milli aðgerða 11
- Aðgangsnúmer 47
- Aðgangsstaðir 42
 - Stillingar 44
 - Stillingar, Frekari 45
- Aðgangsstaðir, útskýring 42
 - Þjónustuveita, útskýring 42
- Aðgerðaleysi
 - Sjá *Biðhamur*
- Aðgerðir 110
 - Java-aðgerð opnuð 111
 - Java-aðgerð sett upp 110
 - Java-aðgerð tekin burt 111
 - Stillingar Java-aðgerða 111
- Afritun
 - Tengiliðir afritaðir milli SIM-kortsins og minnisins í leikjatölvunni 52
 - Texti 71
- Aftenging
 - Bluetooth 120
- Aukahlutir
 - Stillingar 51

B

- Bakgrunnsmynd
 - Sjá *Almennum stillingum*
- Biðhamur 8
 - Stillingar 40
 - Vísar 9
- Bluetooth 116
 - Aftenging 120
 - Eingild tækisvístföng 117
 - Pörun 118
 - Pörun afturkölluð 119
 - Pörunarkröfur 118
 - Sendir gögn 117
 - Stillingar 117
 - Stuttnefni á pörðum tækjum 119
 - Stöðuvísar tengingar 118
 - Tekið á móti gögnum 120
 - Tengilykill frá framleiðanda 118
 - Tengilykill, útskýring 118
 - Tengingarkröfur 118
 - Tækisteikn 118
- Blundur 102
- Bókamerki, útskýring 105
- Búin til
 - Tengiliðaspjald 52

D

- Dagbók 94
 - Atriði send 97
 - Mörgum færslum eytt í senn 123
 - Stillingar 97
 - Svið í dagbókaratriði 95
 - Tákn 96
 - Viðvaranir stöðvaðar 97
 - Viðvörðun 97
 - Yfirlit 95
 - Ytri samstilling 121
 - Dagsetning, stillingar 46
 - DNS, Kerfi umdæmisheita (Domain Name Service), útskýring 45
 - DTMF-tónar, útskýring 19
- ## E
- Einmenningstölva
 - Tenging 120
 - Eyðing
 - Dagbókaratriða 95
 - Kostnaðarteljara 22
 - Símtöl 23
 - Skrá yfir nýlegar hringingar 21
 - Tengiliðaspjald 53

F

Fast númeraval 48
Fjartengt pósthólf 81
Aftenging 83
Flýtvísanir
í myndum 59
í Uppáhalds 98
Fyrirframborguð SIM-kort 21
Færsla símtala 19

G

Gagnatengingar
Visar 9
Geisladiskur 120
GIF-hreyfimyndir 59
Gjöld
Pakkagögn 43
Gjöld fyrir pakkagögn 43
GPRS
Sjá *Pakkagögn*

H

Handfrjálst
Sjá *Hátalari*
Háhraðagögn, útskýring 42
Hátalari 13
Settur á 13, 14
Slökkt á hátalara 13
Hátalarinn settur á
Hefðbundin textaritun 69
Hjálp 11
Hljóð 91

Eigin hringitónar fjarlægðir 56

Hljóðskrár
Sjá *Miðlunarskrár*
Hljóðstyrkur 13
Í símtali 16
Hljóðvinnsla 102
Hljóðstyrkur stilltur 102
Hlustað á tóna 102
Taktur stilltur 102
Tónstil breytt 102
Hljómskrár
Sjá *Miðlunarskrár*
Hlustað á skilaboð 16
Hlustað á tónlist 31
Hlustað á útvarpið 32
Hra 56
Hraðval 56
Hringt 17
Hreyfimyndir 59
Hringingu svarað 18
Sjálfkrafa 51
Hringingum ekki svarað 20
Hringingum svarað 20
Hringitónar 91
Eigin hringitönnum bætt við 56
Mótteknir í snjallboðum 79
Stillingar 91, 93
Teknir af 18
Hringt 16

HSCSD

Sjá *Háhraðagögn*
Hugbúnaður
Fjarlægður 115
SIS-skrá send í leikjatölvuna 114
Uppsetning 114
Hugbúnaður fjarlægður 115
Hugbúnaður settur upp 114
Höfuðtöl 13, 14

I

Innflutningur gagna
Tengiliðir 57, 97
Internet-aðgangsstaðir (IAP)
Sjá *Aðgangsstaðir*
IP-númer, útskýring 45
ISDN, útskýring 45

J

JAD og JAR skrár 113
Java
Sjá *Aðgerðir*

K

Keyrt í bakgrunni 61
Klipping
Texti 72
Klukka 101
Stillingar 101
Viðvörðun 101

L

- Leikir 28
- Leikir með mörgum spilurum 29
- Leikur með mörgum spilurum ræstur 29
- Leikur með tveim spilurum ræstur 28
- Leikur ræstur 28
- Leitarsvið 12
- Liming
 - Texti 72
- Lykilorð
 - Minniskort 26

M

- Mappa 108
- Margmiðlunarboð 74
 - Búin til 75
 - Hljóð endurspiluð 79
 - Hljóð spiluð 79
 - Skoðaðar 78
- Miðlunarskrár
 - Skrársnið 63
 - Spilun 64
 - Útskýring 63
- Minni á þrotum
 - Minnisnotkun skoðuð 27, 115
 - Úrræðaleit 123
- Minnið hreinsað
 - Dagbókaratriða 123
 - Efni notkunarskrár 123
- Minniskort 24
 - Afritun 26

- Endurheimt 26
- Forsnið 26
- Lykilorð 26
- Myndinnskot 24
- Notkun 27
 - Opna 26
- Minnislisti 99
- Mínar möppur 80
- Mótald
 - Leikjatölvan notuð sem mótald 121
- Móttaka
 - Gagna um Bluetooth 120
 - Hringitóna, merkja og stillinga, sjá Snjallboð*
- Myndinnskot
 - Sjá Miðlunarskrár
- Myndir 58
 - Allur skjár 59
 - Bætt við tengiliðarspjald 53
 - Flýtvísanir á takkaborði við skoðun mynda 59
 - Fókussinn stilltur 59
 - Gerðir 59
 - Myndboðamappa 60
 - Myndum snúið 59
 - Skipulagning 60
 - Skoðaðar 58
 - Stækkun og smækkun 59
 - Upplýsingar um myndir skoðaðar 59

Myndspilari

- Sjá *RealOne Player*
- Möppur, búnað til, atriðum skipað niður í möppur 12
- Mörk hringingarkostnaðar 21

N

- Nafnspjald, útskýring 57
 - Sending 56
- Nettenging 81
- Neyðarhringingar 131
- Nokia Audio Manager 34
- Númer fyrir læsingu 47

Ó

- Ótengt 81

P

- Pakkagögn 43
 - Gagnamælir 23
 - Stillingar 46
 - Tengingarteljari 23
 - Útskýring 43
 - Verðlagning 43
- PIN-númer 47
 - Opnað 47
- Pósthólf 81
 - Aftenging 83
- Punktar 101
- Pörun, útskýring 118

R

- Raddmerki 54
 - Eyðing 55
 - Hlustun 55
 - Hringt 55
 - Merki breytt 55
 - merkjum bætt við 54
 - Útskýring 52
- Raddstýrð hringing 54
- RealOne Player 63
 - Hljóðstyrkur 65
 - Miðlavisir 64
 - Skrársnið 63
 - Straumspilun 64
- Reiknivél 99
- Ritfærsla
 - Dagbókaratriða 94
 - Tengiliðaspjald 52
 - Texti 69
- Ritun 69
 - Hefðbundin textaritun 69
 - Sjálfvirk ritun 70
 - Sjálfvirk ritun, tekin af 71
- S
 - Samnýtt minni 15
 - Samstilling
 - Sjá *Ytri samstilling*
 - Sending
 - Dagbókaratriða 97
 - Gagna um Bluetooth 117

- Miðlunarskrár 65
- Myndinnskot 65
- Tengiliðaspjalda, nafnspjalda 56
- SIM-kort
 - Nöfn og númer 24
 - Nöfn og númer afrituð 52
 - Skilaboð 85
 - Skilaboð skoðuð á SIM 23
- SIS skrá 113
- Símafundur 17
- Símaskrá
 - Sjá *Tengiliðir*
- Símtalaskrá
 - Sjá *Notk.skrá*
- Símtöl 16, 20
 - Efni eytt 23
 - Flutt 18
 - Færð 19
 - Gjaldeiningar 22
 - Hraðval 17
 - Hringt í 21
 - Kostnaðarmörk 21
 - Leit með afmörkunum 23
 - með raddmerki 55
 - Milli landa 16
 - Móttekin 20
 - Nýlegar hringingar 20
 - Ósvarað 20
 - Símafundir 17
 - Símtölum hafnað 18

- Skráin Tengiliðir notuð 16
- Stillingar 23, 41
- Stillingar fyrir flutning 19
- Svarað 18
- Tími 21
- Valkostir í símtali 19
- Símtöl flutt 18
- Símtöl útilokuð 50
- Símtölum hafnað 18
- Sjálfvirk ritun 70
 - Ábendingar 71
 - Slökkt á hátalara 71
- Sjálfvirk svar 51
- Skilaboð
 - Aðalyfirlit 67
 - Innhólf 77
 - Margmiðlunarboð 74
 - Mínar möppur 80
 - Myndefni í myndboðum vistað 60
 - Myndskilaboð 73
 - Skilaboð á SIM-korti 85
 - SMS-skilaboð 72
 - Stillingar 85
 - Stillingar möppunnar Send 89
 - Texti ritaður 69
 - Tilkynningar um skil 68
 - Tölvupóstur skrifaður 76
 - Úthólf 84
- Skilaboð frá endurvarpa 85
- Skilaboð í talhólfi 16

Skilaboðamiðstöð
Nýrri bætt við 86
Skipulagning
Valmynd 10
Skjámynd 61
Skjástillingar 40
Skjávari
Stillingar 40
Skoðaðar
GIF-hreyfimyndir 59
Myndir 58
Skrá yfir nýlegar hringingar 20
Einingar gjalda fyrir símtöl 22
Hringingarkostnaður 21
Hringingum ekki svarað 20
Hringingum svarað 20
Lengd símtals 21
Símtalalistum eytt 21
Takmörk á hringingarkostnaði 21
Valin númer 21
Skrársnið
JAD og JAR 113
MP3 37
M3U 37
RealOne Player 63
SIS skrá 113
.AAC 37
Skyndiminni, útskýring 109
Hreinsun 109

Smámyndir
Á tengiliðaspjaldi 53
SMS-skilaboð 72
Rituð og send 72
Snið 91
Endurnefnt 92
Stillingar 91, 93
Sniðið Ótengt 92
Snjallboð
Móttaka 79
Sending 73
Sótt heim 108
Spilari, tónlist 30
Spilun myndinnskota 64
Stillingar
Aðgangsnúmer 47
Aðgerðir (Java™) 111
Almennt 39
Aukahlutir 51
Bluetooth 117
Dagbók 97
Dags. og tími 46
Fast númeraval 48
Flutningur símtals 19
Hljóð 91, 93
Klukka 101
Númer fyrir læsingu 47
PIN-númer 47
RealOne Player 65
Símtöl 23

Skilaboð 85
Skilaboð, mappan Send 89
Skjár 40
SMS-skilaboð 86
Tenging 42
Tækjastillingar 39
Tölvupóstur 88
Upplýsingaþjónusta 89
Útilokanir 50
Vottorð 48
Þjónustuboð vafra 89
Öryggismál 47
Stillingum breytt 61
Stílt inn á útvarpsstöð 33
Straumspilun
Útskýring 64
Stækkun og smækkun 59
Stöðvun
Dagbókarviðvarana 97
Vekjari 102
SyncML
Sjá *Ytri samstilling*
T
Takmörk á hringingarkostnaði
Sem þjónustuveita setur 11
Teljarinn endurstílltur 22
Talhólf 16
Númeri breytt 17
Símtöl flutt í talhólf 19
Taluþtaka 103

Tákn um
Dagbókaratriða 96
Tengiliðahópar 57
Aðilar fjarlægðir 57
Hringitónum bætt við 56
Mörgum aðilum bætt við í einu 57
Tengiliðaspjald
DTMF-tónar geymdir 19
Hlustað á raddmerki 55
Hraðvalsnumurum úthlutað 56
Hringitónar fjarlægðir 56
Hringitónar tengdir 56
Myndir settar inn 53
Raddmerki 54
Raddmerkjum breytt 55
Raddmerkjum bætt við 54
Raddmerkjum eytt 55
Úthlutun sjálfgefina númera og
netfanga 54
Ytri samstilling 121
Tengiliðir
Innflutningur gagna 57, 97
Tengingarvísar
Bluetooth 118
Gagnatengingar 9
Tengistillingar 42
Textaritun 69
Textasnið 80
Tilkynningar 68
Tilkynningar um skil 68

Tími, stillingar 46
Tónar 91
Tónlist 30
upptaka 31
Tónlistarskrár
Sjá *Miðlunarskrár*
Tónlistarskrár fluttar
Sjá *Nokia Audio Manager*
Tónlistarspilari 30
Tungumál
á texta 39
Tölvupóstur 76
Eyðing 84
Fjartengt pósthólf 81
Nettenging 81
Opnaður 82
Ótengt 81
Sóttur úr pósthólfi 82
Stillingar 88
Viðhengi 83
Viðhengi vistuð 83
Tölvutengingar 120

U

Umreiknari 100
Gengi tilgreint 101
Gjaldmiðlaheimum breytt 101
Gjaldmiðlar umreiknaðir 100
Umreikningur eininga 100
Umreiknari mælieininga 100

Uppáhalds
Flýttivísun bætt við 98
Upplýsingar um endurvarpa 50
Upplýsingar um rafhlöðu 127
Upplýsingaþjónusta 85
Upptaka raddmerkja 54
Upptaka úr útvarpi 34
Upptaka úr ytri búnaði 31
Upptaka, hljóð tekin upp 103
USSD-skipanir 85

Ú

Úrræðaleit 123
Úthólf 84
Útilokanir 50
Útvarp 32
Útvarp notað 33

V

Vafri
Aðgangsstaðir vafra, sjá
Aðgangsstaðir
Stillingar þjónustuboða 89
Þjónustuboð 80
Valin númer 21
Valmynd 10
Aðalvalmyndinni endurraðað 10
Valmyndartakki 10
vCard-snið 57
Vekjari 101
Blundur 102

Verkfæri

Sjá kaflann *Stjórnandi – uppsetning
aðgerða og hugbúnaðar*

Viðhengi

Skoðaðar 83

Sótt 83

Visar

Gagnatengingar 9

Vottorð

Stillingar fyrir traust 50

W

WAP

Teikn 106

Vaframinnið hreinsað 109

X

XHTML orðskýringar 104

XHTML-vafri 104

Ý

Ytri samstilling 121

Þ

Þjónusta

Tenging 105

Tengingar rofnar 109

Vafrað 106

Þjónustuskipun 85

Ö

Öryggismál

Aðgangsnúmer 47

Stillingar 47

Öryggisvottorð 48

Öryggisupplýsingar

Neyðarhringingar 131

Rafeindatæki 129

Sprengifimt andrúmsloft 130

Tölvuleikir 130

Umferðaröryggi 129

Umhirða og viðhald 128

Vinnuumhverfi 129

Ökutæki 131